NR. 2 FEBRUAR 1990
5. JAHRGANG
ÖS 65
SFR 7,50
DM 7,50

ASM aktueller software & VIDEOSPIELE markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

ISSN 0933-1867

Nr. 2 FEBRUAR 1990 ÖS 65 / Sfr 7,50 / DM 7,50 · Tests und Vorstellungen · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · aktueller software markt

ÜBERBLICK

DIE NEUESTEN FLUGSIMULATOREN IM VERGLEICH

GIGANTISCH

IT CAME FROM THE DESERT - EIN GUTES, SPANNENDES ACTION-ADVENTURE

ECHT STARK

CHAOS STRIKES BACK - DER LANGERSEHNTE NACHFOLGER VON „DUNGEON MASTER"

FLORIDA-REISE ZU GEWINNEN

c16chris

Alle Feierlichkeiten gut überstanden?

Nachdem wir uns schon längst von der Weihnachts-Gans „befreit", den Sylvester-Kater verjagt haben und uns kaum noch an die berauschenden Festtage erinnern können, sind wir schweppes schon fast wieder mittendrin im neuen Jahr (nüchtern). ASM und die Leserschaft wünschen sich vom ersten Jahr des neuen Jahrzehnts – ich möchte sagen – endlich wieder mal „neue", originelle Programme, nachdem wir – meiner Ansicht nach – im '89er Jahr nicht gerade von Mega-Programmen verwöhnt wurden.

Das Weihnachtsgeschäft ist gelaufen. PCs (stark im Kommen auch Laptops) und Amigas gingen über die Ladentheken wie warme Semmeln. Man darf demzufolge erwarten, daß sich die Software-Versorgung, speziell für diese Rechner, verbessern wird. Wir haben uns deshalb entschlossen, eine Art „Flugsimulatoren-Sonderteil" in dieser Ausgabe zu installieren (PC, Amiga, ST). Hoffe, es kommt gut an! Wir wollen aber auch nicht die zahlreichen ST-, C64- und Amstrad-User vergessen! Deshalb schaut mal rein, was wir im Februar-Heft zu bieten haben!

Nun etwas in eigener Sache: Aufgrund reger Nachfrage bezüglich meines Stellvertreters (siehe Impressum!) möchte ich folgendes zur Beachtung freigeben: Bernd ist nur unwesentlich jünger als ich (drei Wochen und drei Tage) und fungiert tatsächlich als Stellvertreter. Er ist auch der dienstälteste Redakteur nach mir in/bei der ASM. Falls Ihr also mal Fragen haben solltet, wenn ich mal gerade nicht im Büro bin, so... wartet, bis ich wieder da bin...

Auch in diesem Jahr möchten wir von den treuen ASM-Lesern gern wissen, welche Programme gut ankamen, welche als „bedauernswert" einzustufen waren und welche Service-Leistungen 1989 wie zu bewerten sind. Unter allen Einsendern werden 3 CD-Player und 10 kostenlose Abos verlost. Also, auf zum fröhlichen Motzen. Nun aber genug des Blah-Blahs – viel Spaß mit Eurer neuen ASM!

DIE ASM-REDAKTION

Manfred beim Suchen des Oldies im (verstaubten) ASM-Archiv. (Foto: brall)

INH

Ready for TAKE-OFF – Die

c16chris

ALT «5

lt des Fliegens ab Seite 72

c16chris

IT CAME FROM THE DESERT

Programm: It came from the Desert, **System:** Amiga 1 Megabyte (tested), **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Cinemaware, USA, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg, Mirrorsoft, London, England.

CINEMAWARE strikes again! Und zwar mit ihrem neusten Titel **IT CAME FROM THE DESERT**, einem Spiel in guter alter CW-Manier. Diesmal hat man sich als Vorlage der B-Movies aus den 50er und 60er Jahren bedient, in denen mutierte Rieseninsekten die Menschheit bedrohen. Filme wie 'Formicula' oder 'Tarantula' von Jack Arnold dürften auch den Jüngeren unter uns geläufig sein. Diese Streifen waren damals der absolute Renner und sind auch heute noch sehr beliebt, wenn auch eher aus nostalgischen Gründen. Was liegt also näher, als solch einen Film auf den Computer umzusetzen?
Die Story spielt in der kalifornischen Wüstenstadt Lizard Breath, einer typisch abgefuckten amerikanischen Kleinstadt, wo der Mond mit der Stange geschoben wird und man meinen könnte, die Roughnecks würden nachts noch auf den Bäumen schlafen. Eines Tages schlägt ganz in der Nähe ein Meteorit ein, der Radioaktivität freisetzt, was auf die Gene gewisser Insekten eine ungemein stimulierende Wirkung hat. Diesem Vorfall wird aber weiter keine Beachtung geschenkt (Dallas ist wichtiger, 'I don't care about this fucking stone from outerspace' says the Hillbilly). Der einzige, der sich wirklich dafür interessiert, ist Dr. Greg Bradley, ein Geologe aus Frisco. Er läßt sich für einige Wochen in Lizard Breath nieder, um den Meteoriten zu untersuchen. Er kann nicht ahnen, daß dies das Abenteuer seines Lebens wird.
Das Spiel beginnt mit einem kinoreifen Vorspann. Die Kamera fährt über eine Wüstenlandschaft, die in purpurnes Licht getaucht ist. Dazu erzählt eine sonore Stimme die Geschichte der Wüste. Die Stimme ist ausgezeichnet gesampled, ohne irgendwelche Verzerrungen. Am Ende des Vorspanns schlägt der Meteorit mit einem netten Feuerball ein, und der Titel wird 'Kino-like' eingeblendet. Danach erscheint das Innere des Ranchhauses unseres Helden Greg, der die Aufgabe hat, den Bürgermeister von der Existenz der Riesenameisen zu überzeugen, um die entsprechenden Mittel zur Vernichtung der Bestien zur Verfügung gestellt zu bekommen.
Im unteren Teil des Bildschirms befinden sich diverse Menüpunkte, die mittels des Freudenknüppels angewählt werden können. Es ist acht Uhr morgens, und ich beschließe, erst einmal zu telefonieren. Die Anwahl des entsprechenden Punktes bringt das Telefonregister auf den Schirm. Hier wähle ich die Nummer des Polizeireviers. Der Operator wird eingeblendet und verbindet mich mit den Cops. Der Sheriff meldet, daß auf JD's Farm eine Kuh mit abgebissenem Kopf gefunden wurde. Außerdem seien nördlich der Pipeline von einigen Arbeitern seltsame Geräusche vernommen worden. Ein Gespräch mit dem örtlichen Reporter bringt zu Tage, daß auch im Steinbruch seltsame Dinge geschehen. Er will morgen um zehn die Arbeiter an Ort und Stelle interviewen und fragt, ob ich auch kommen möchte. Ich sage natürlich zu. Plötzlich klopft es an der Tür. Es ist der alte Trapper, der mir einige Bruchstücke des Meteoriten bringt. Diese lasse ich sofort ins Uni-Labor bringen, um sie dort untersuchen zu lassen. Um den Bürgermeister zu überzeugen, den Notstand auszurufen und mir somit die Verfügungsgewalt über Militär, Polizei etc. zu übertragen, muß ich vier Beweise für die Existenz der Riesenameisen finden. Das wären: Ameisensäure, einen Gipsabdruck der Fußspuren der Bestien, eine Tonbandaufnahme der Geräusche, die sie von sich geben und einen Körperteil. Alle vier Facts müssen erst im Uni-Labor untersucht und das Gesamtergebnis dann dem Bürgermeister vorgelegt werden.

Mittlerweile ist es elf Uhr vormittags, und ich beschließe, einen kleinen Rundflug zu machen. Lizard Breath besitzt nämlich einen eigenen Flugplatz, wo man einmotorige Maschinen mieten kann. Nach Anwahl von 'Map' erscheint eine Karte der Stadt und deren Umgebung. Der Flugplatz befindet sich im Nordosten. Ich fahre mit dem Mauszeiger auf den Flugplatz und drücke den Joystick-Button. Nach dem Ladevorgang erscheint der Besitzer des Flugplatzes und begrüßt mich überschwänglich. Jetzt 'take a flight' anwählen – und los geht's. Der Flug wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Ich stehe neben der Maschine und muß zunächst einsteigen. Dazu genügt es, das Flugzeug zu berühren. Knüppel nach vorn läßt die Maschine beschleunigen. Rechts- und Linkskurven werden wie gewohnt gesteuert. Nach dem Abheben fliege ich die Pipeline ab, kann aber nichts Ungewöhnliches entdecken. Dann geht's Richtung Süden zum Steinbruch, ebenfalls ohne Erfolg. Zu spät merke ich, daß mir der Sprit ausgeht. Die Maschine fängt an zu stottern und landet mitten in der Wüste. Es bleibt mir nichts anderes übrig, als zu Fuß nach Hause zu gehen. In der glühenden Mittagshitze ist das aber nahezu unmöglich. Ich breche zusammen und wache im Krankenhaus wieder auf. Das sollte übrigens nicht das letztemal sein. Man kann nämlich nicht sterben, selbst bei einem Angriff der Ameisen nicht. Solche Begegnungen enden im schlimmsten Fall immer im Hospital (was aber arg genug ist, da es viel Zeit kostet). Die Krankenschwester eröffnet mir, daß ich mindestens einen Tag im Bett bleiben muß. Angesichts der knappen Zeit, die mir zur Verfügung steht (15 Tage, danach haben sich die Ants soweit vermehrt, daß die Stadt aufgegeben werden muß), bleibt nur noch die Flucht aus dem Krankenhaus.

'Escape from hospital' lädt die Fluchtsequenz. Die Räumlichkeiten des Hospitals werden nun von oben gezeigt. Ein Druck auf den Feuerknopf läßt den Helden aufstehen. Ich gehe

c16chris

»Wie sagte schon James Brown: I got ants in my pants and I need to dance!«

zur Tür, die sich selbsttätig öffnet, und betrete den Korridor. Ein 'there he is', das aus dem Lautsprecher schallt, zeigt mir, daß ich schon endeckt wurde. Sofort stürzt sich sämtliches in der Nähe befindliches Personal auf mich. Ich schlage einen Haken und finde ganz in der Nähe einen AOK-Chopper, in den ich mich sofort hineinschwinge. Gegen den Elektrorollstuhl hat das Personal keine Chance, so daß es mir gelingt, den Aufzug zu erreichen. Im Erdgeschoß angekommen, suche ich den Ausgang. Der wird von zwei bulligen Typen bewacht, an denen ich nur mit Mühe und Not vorbei hinaus in die Freiheit gelange.
Kaum bin ich zu Hause angekommen, klopft es schon an der Tür. Es ist mein Mitarbeiter Biff, der ein armlanges Gliedmaß gefunden hat, das verdammt nach Ameise aussieht. Das Fundstück bringe ich sofort ins Uni-Labor zur Untersuchung. Jetzt wird es Zeit zu schlafen, denn der Held muß von 24 Stunden mindestens sieben schlafen, um keinen Breakdown zu bekommen.
Am nächsten Morgen erhalte ich Besuch von einem süßen Girl, das wie eine brünette Monroe aussieht. Das Mädel ist vollkommen aufgelöst und stammelt etwas von Autounfall und verschwundener Freundin. Als Klavier und Gentleman biete ich natürlich sofort meine Hilfe an. Wir fahren zur Unfallstelle und suchen nach der Freundin. In dem schrottreifen Wagen finde ich eine gräuliche, stinkende Flüssigkeit, von der ich eine Probe mitnehme. Von der Freundin fehlt weit und breit jede Spur. Die Monroe überredet mich weiterzusuchen, was ich Depp natürlich auch mache. Plötzlich schreit das Mädel auf und rennt los, was das Zeug hält. Dann höre ich einen unheimlichen hohen Ton und sehe diese riesige Ameise auf mich zu kommen. Ich zücke meinen Trommelrevolver und versuche das Biest zu erledigen. Ich ballere wild drauf los und treffe das Monster auch, was aber keinen besonderen Eindruck auf die Bestie zu machen scheint (man muß sie an einer ganz bestimmten Stelle treffen, um sie zu töten). Nachdem mein Revolver leergeschossen ist, macht sich die Mutation über mich her, was mich wieder mal ins Krankenhaus bringt.

David gegen Goliath (Fotos: Amiga)

Das Militär greift ein.

Auswegslos (oben). Der Flugplatz (unten)

Hat man alle vier Beweise dem Bürgermeister vorgelegt, erhält man die Verfügungsgewalt über die Nationalgarde, die Polizei, die Bürgerwehr etc....
Nun kann die Schlacht gegen die Ameisen beginnen. Um die Leute an gefährdeten Orten zu postieren, muß die 'situation map' aufgerufen werden. Das geschieht im Polizeirevier. Diese Karte zeigt die gesamte Stadt und ihre Umgebung und die Punkte, an denen die Monster schon mit ihrem Zerstörungswerk begonnen haben. Dort sollte man dann entsprechend viele Leute postieren, um die Ants aufzuhalten. Das alles bringt aber nur einen kleinen Zeitgewinn. Wichtig ist, das Nest zu finden und die Ameisenkönigin zu töten. Gelingt das nicht, ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Mutanten die Stadt überrollen.
IT CAME FROM THE DESERT ist ein wirklich umfangreiches Werk, das Strategie, Action und Adventure in ausgewogener Weise miteinander verbindet. So finden sich beispielsweise verschiedene Action-Kampfsequenzen (Auge in Auge mit einer Bestie, Handgranaten werfend gegen ganze Horden, gassprühend per Flugzeug oder auch mit dem Panzer metzelnd) im Spiel. Dann gibt es da noch die drei Rowdies, die unbedingt das 'Auto-Hasen-Spiel' mit Greg spielen wollen. Man sollte auch ruhig mal ins Kino gehen. Dort läuft nämlich 'Rocket Ranger', und zwar animiert! Wenn Ihr im Krankenhaus liegt und ein bettlägeriges blondes Mädel seht, versucht mal, zu ihr ins Bett zu steigen (he,he).

Der Sound ist superb und vielfältig. So gibt es zu fast jeder Szene eine eigene Melodie. Der Sound, der im Hauptteil läuft, ist richtig gruselig wie im Kino.
Die Grafiken sind ausgezeichnet, nur das Scrolling läßt zu wünschen übrig. Es ruckelt arg, besonders im Abspann, wo man den Eindruck hat, er wäre mit 'Deluxe Video' produziert worden. Hier sollten die Programmierer doch noch etwas üben. Das gibt einen Bewertungspunkt-Abzug!

Trotz dieses kleinen Mankos möchte ich CINEMAWARE zu ihrem Spiel gratulieren. Wenn Ihr ein strategisches, actiongeladenes Adventurespiel sucht, solltet Ihr Euch die Killerameisen ruhig mal 'reinziehen.

Klaus Segel

Grafik	**10**
Sound	**11**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**9**

LIMONEN & NAPOLEON

Limes (oben), Napoleon (unten) und Lord Nelson (verdeckt)

Programm: Limes + Napoleon, **System:** C-64 (getestet), Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** EAS Software, Herne, **Muster von:** EAS Software.

Der erste Eindruck war schon immer der bessere, darf man jenem altbekannten Sprichwort Glauben schenken. Nun gehört es sicherlich nicht zu meinen Tugenden, mehr oder minder schlecht geratene Spiele nach diesem Schema „abzuurteilen". Auf das neueste Produkt von **EAS SOFTWARE** trifft das Sprichwort allerdings voll zu, denn schon beim Lesen des Titels **LIMES + NAPOLEON** konnte ich mir ein kleines Lachen nicht verkneifen, das mich noch des öfteren während meines Testes heimsuchen sollte. Eine dem Range NAPOLEONs vergleichbare Persönlichkeit namens LIMES wollte und konnte mir mein schlaues Büchlein nicht verraten, wohl aber drei deutsche Übersetzungen für die englische Vokabel „lime", nämlich Kalk, Linde und Limone. Logischerweise zog ich die letzte Übersetzungsvariante vor, wobei ich aber auch durchaus bereit bin, anderslautende Interpretationen der Überschrift zu akzeptieren.

Eine Kurzbeschreibung zu LIMES + NAPOLEON würde wohl wie folgt lauten: Futuristisches Rugby-Game für zwei Personen. In dem Spiel geht es jedenfalls darum, ein gewisses blinkendes Etwas aufzusammeln und dieses schließlich im gegnerischen Tor zu plazieren.

LIMES + NAPOLEON, welches sich sowohl alleine gegen den Computer wie auch zu zweit gegeneinander spielen läßt, beinhaltet insgesamt zehn verschiedene „Tummelwiesen", auf denen der intergalaktische Rugby-Kampf um den Neutronen-Ball stattfindet. Zu Beginn eines Spiel heißt es erst einmal, den Ball möglichst vor dem Gegner zu erhaschen. Schließlich kann man nun als Angreifer direkt punkten, indem man sich den Weg zum gegnerischen Tor bahnt. Wesentlich schwieriger hat es da schon der Verteiger, dessen Aufgabe im Abfangen des Balles besteht (gerade in der Anfangsphase kein leichtes Unterfangen).

Im Gegensatz zu der durchaus originellen Spielidee schneidet das Spiel im technischen Bereich eher schlecht als recht ab. Zwar wartet LIMES + NAPOLEON mit einem gesplitteten Bildschirm auf, so daß sich jeder Akteur auf sein eigenes Spiel konzentrieren kann, jedoch wurde bei der grafischen Gestaltung der einzelnen Level etwas zu locker zu Werke gegangen. Abgesehen von verschiedenen Elementen (Fahrstühle, Energiebarrieren etc.) innerhalb eines Level gibt's auch für C-64-Freaks nicht viel zu bestaunen. Zudem erweisen sich Sound und Steuerung als extrem gewöhnungsbedürftig, was in beiden Fällen den Spielfluß hemmt. Um den sogenannten Langzeiteffekt ist es bei LIMES + NAPOLEON ebenfalls nicht sehr gut bestellt, denn schon innerhalb kurzer Zeit kennt der Spieler die zehn Level in und auswendig. Von lang anhaltendem Spielspaß kann jedenfalls keine Rede sein. In Sachen Animation zeigten die Macher des neuen EAS-Werkes durchaus gute Ansätze. Die mit einem Schnorchel versehenen Spielersprites wurden meines Erachtens recht nett animiert, wenn allerdings auch hier etwas mehr Mühe das Ergebnis wesentlich verbessert hätte. Leider neigte die uns zum Test vorliegende Version oft zum Abstürzen, was die Motivation erheblich trübte. Bleibt also nur zu hoffen, daß die Programmierer bei den 16-Bit-Fassungen mehr Sorgfalt an den Tag legen. Den C-64-Freunden sei zum jetzigen Zeitpunkt trotz guter Ansätze vom Kauf abgeraten. *Torsten Blum*

Grafik	4
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	3
Preis/Leistung	4

KINDERKRAM

Programm: Space Ace, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** Ca. 140 Mark, **Hersteller:** Ready Soft Inc., Ontario, Kanada, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

140 (in Worten: Einhundertundvierzig) Deutsche Mark stehen auf dem Spiel. Die nämlich muß man rüberwachsen lassen, wenn man (auf legalem Wege) in den Besitz des neuen **READY-SOFT**-Programms kommen will. Das als Superspiel apostrophierte, mit reichlich Vorschußloorbeeren bedachte **SPACE ACE** liegt uns nun zum Test vor; ich habe uns den *Dragon's-Lair-Nachfolger* für Euch auf dem Amiga angeschaut.
Der böse Commander Borf will die Herrschaft über die gesamte Erde an sich reißen. Hierzu bedient er sich eines Verjüngungsstrahls, mit dessen Hilfe er die Erdenbewohner in ungefährliche Kleinkinder verwandeln kann. Nur zwei Menschen stellen sich dem Fiesling entgegen: Kimberley, eine von der Natur gut ausgestattete Schöne, und Space Ace, der strahlende Held des Universums. Damit hätten wir unsere Hauptdarsteller alle beisammen; wenn ich Euch nun noch verrate, daß Borf Kimberley entführt und auch Space Ace ins Kleinkindalter zurückversetzt hat, wißt Ihr, was zu tun ist. Ganz klar, Kimberley muß befreit werden, und Space Ace möchte seiner Angebeteten wieder in seiner gewohnten Statur gegenübertreten.
So, das hätten wir; schauen wir uns doch jetzt einfach das Spiel mal an. Dieses, das Spiel nämlich, besteht aus 33 aufeinanderfolgenden Szenen, die der Reihe nach geladen werden – vorausgesetzt natürlich, daß man die jeweils vorangegangene Sequenz überstanden hat. Alles andere ist eine reine Geduldsfrage. Das Schicksal und READY SOFT haben es nämlich gefügt, daß man bei SPACE ACE gar nicht viel zu tun hat. Eigentlich beschränken sich alle Aktionen darauf herauszufinden, ob man den Joystick nach links oder rechts, nach oben oder nach unten drücken muß. Ab und zu muß gar auch noch der Feuerknopf gedrückt werden; man sieht also, daß SPACE ACE nur den absoluten Joystick-Artisten zu empfehlen ist, die mit allen Wassern gewaschen sind.
Nun aber mal endlich Klartext: Irgend etwas passiert halt auf dem Bildschirm, und dann gilt es zu entscheiden, ob und in welchem Moment man Space Ace sich in eine der vier Himmelsrichtungen bewegen läßt. Das war's, und das ist verdammt wenig! Daß die Handlungmöglichkeiten derart eingeschränkt sind, liegt zweifellos daran, daß die Comic-Film-Vorlage Bild für Bild digitalisiert und auf den Monitor übertragen wurde. So blieb natürlich wenig Spielraum für zusätzlich eingebaute Optionen und Features. Dies kann aber natürlich keine Entschuldigung dafür sein, daß das Programm jeden Ansatz von Spielspaß im Keim erstickt.

Somit stünde uns nur noch die abschließende Bewertung bevor, die in diesem Falle nicht ganz einfach ist. Denn: Wie beispielsweise will man in diesem Falle das Preis-/Leistungsverhältnis einordnen? Ein gerüttelt Maß Fleißarbeit kann man den READY-SOFT-Programmierern sicherlich nicht absprechen; was aber über den Wert eines Programms entscheidet, ist letztendlich der Spielspaß, die Motivation, das Spiel immer und immer wieder in den Rechner einzuladen. Dies, befürchte ich, wird mit SPACE ACE wohl kaum geschehen. Was bleibt also, als dem Programm eine entsprechende Benotung zukommen zu lassen?

Bernd Zimmermann

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	2

MAGIC BYTES »GROSSER WURF«

Programm: Mindbender, **System:** Atari ST (getestet, nur Farbe), Amiga (auch mal reingeschaut), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** 7 / 15.

Das Big Business ist hammerhart. Bestes Beispiel für diese These dürfte wohl das deutsche Softwarehaus *Magic Bytes* sein, das am eigenen Leibe die Freundlichkeiten erleben durfte, die derzeit in der Softwarebranche ausgeteilt werden. Da hat es nämlich die Programmschmiede aus deutschen Landen geschafft, ein wirklich brillantes Game zu kreieren, und da kollidiert sie quasi auf den letzten Metern vor dem Ziel fatalerweise mit Urheberrechten.
Was war passiert? Nun, der englische Hersteller **GREMLIN GRAPHICS** hat sich gerade noch rechtzeitig an ein Game erinnert, das wohl einen der wenigen Höhepunkte der sehr gemischten Geschichte des Hauses bildete, nämlich den Tophit *Deflector*. Mit den nicht allzu rosigen Verkaufszahlen im Hinterkopf konnte sich der Verkaufsmanager von GREMLIN über ein Projekt von eben MAGIC BYTES freuen, das die exzellente Spielidee von *Deflector* aufgriff. Während MAGIC BYTES jedoch an eine eigenständige Fassung in aufgemotzter Form dachte, sah GREMLIN das deutsche Spiel als direkten Nachfolger und somit als Plagiat an. Man einigte sich schließlich gütlich, indem GREMLIN alle Rechte an **MINDBENDER**, so der Name, erhielt, wogegen MAGIC BYTES freundlich abgespeist wurde ...
Im Gegensatz zu dem eher futuristisch angehauchten DEFLECTOR wird der Spieler bei MINDBENDER in die Zeiten der Magie und der Zauberer versetzt, MAGIC BYTES macht seinem Namen schließlich alle Ehre. Am eigentlichen Spielaufbau hat sich dagegen nichts Wesentliches geändert. So trat an die Stelle des Lasers ein Zauberer, der Magieportiönchen strahlenförmig bündelt. Die vielen automatisch beweglichen Spiegel, die den energiereichen Lichtstrahl bei DEFLECTOR in die gewünschte Richtung lenken sollten, laufen bei MINDBENDER nun gewissermaßen im Handbetrieb, denn zu diesem Zwecke wurde eine Horde spiegeltragender Gnome zwangsverpflichtet, welche besagte Spiegel ganz nach Belieben des Spielers schwingen dürfen. Wie auch schon vor gut zwei Jahren, gilt es bei MINDBENDER, allerlei unliebsame Objekte – nämlich unbrauchbar gewordene Zauberkessel – regelrecht zu sprengen, indem man den Energiestrahl voll auf diese richtet. Die Kunst des Spieles liegt allerdings weniger im eigentlichen Zerbröseln jener Gegenstände als darin, den benötigten Energiestrahl erst einmal zu dem Objekt gewissermaßen hinzubiegen. Schließlich versperren zahlreiche Hindernisse oft ein direktes Anvisieren eines Zauberkessels, so daß man getrost auf seine kleine Helfersschar zurückgreifen kann, deren Spiegelchen entsprechend gerichtet werden müssen.
Neben Gnomen, Zauberkesseln und simplem Mauerwerk geistert allerdings noch einiges mehr auf dem Screen herum, was direkt in den weiteren Spielbetrieb integriert wurde. So wäre zu Beginn die Tür innerhalb eines jeden Levels zu nennen, die jeweils den Zugang zur nächsten Spielstufe freigibt, nachdem alle Aufgaben gemeistert und jene Tür zuguterletzt angestrahlt wurde. In manchen Levels erscheinen auch Reihen von Glühbirnen auf dem Bildschirm, die allesamt durch anstrahlen zum Leuchten gebracht werden müssen, will man einen Level weiterkommen.
Als ganz spaßig erweisen sich ferner Amöben-artige Wände, die sich im Gegensatz zu schmelzenden Eiswänden oder den reflektierenden Metallwänden nach Treffern durch den Energiestrahl rasch vermehren. Zum Glück schwirren in solchen Fällen zumeist sogenannte Hilfsgnome herum, welche solch lebhafte Wände kurzerhand verschlingen. Allerdings macht deren Appetit auch nicht vor den Zauberkesseln halt, so daß es sich empfiehlt, die HG's rechtzeitig durch einen gezielten Schuß zu elimieren, bevor sie noch mehr Unheil anrichten. Detaillierte Ausführungen zu weiteren Spielelementen wie Bomben, Prismen, Polarisatoren, Schlüsseln und so fort würden ohne Zweifel den Rahmen dieses Berichts sprengen.

Magere Grafik, gutes Spiel

Nur so viel: MINDBENDER fordert wirklich das Letzte von Euch. Stellenweise müßt Ihr Eure Stimulierzwiebel ganz schön zum Schwitzen bringen, wollt ihr alle 50 Level meistern. Ich gelangte wohlgemerkt nach stundenlangem Spiel lediglich in den 31. Level. Quasi als Bonbon winkt nach einem erfolgreichen Durchmarsch durch die unzähligen Gemeinheiten und Finessen von MINDBENDER ein Level-Construction-Kit, mit dem sich eigene Kreationen auf die Beine stellen lassen.
Auf den ersten Blick wirken Spielgrafik und begleitender Sound sowohl auf dem Atari ST als auch auf dem Amiga äußerst spärlich, werden sogar ferne Erinnerungen an manch' Strategiespielchen übelster Aufmachung wach. Doch dieser erste Eindruck weicht schnell dem allgemeinen Spielvergnügen. Trotz eher schlichter Grafik lassen sich alle Details wie z.B. die einzelnen Spiegelstellungen (rund 15) ganz klar erkennen, womit die Grafik meines Erachtens bei MINDBENDER schon ihre Pflicht und Schuldigkeit getan hat. Bei der Handhabung ergeben sich ebenfalls keinerlei Probleme.
Ich könnte jetzt wegen oben genannter Gründe zu einem Boykott von MINDBENDER aufrufen. Aber einen Teufel werd' ich tun! Egal, ob MINDBENDER nun von GREMLN oder MAGIC BYTES kommt – schlagt zu, denn solch ein packendes Game gab's selten.

Torsten Blum

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**11**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**9**

EIN KLOPPER

Programm: Bad Street Brawler, **System:** IBM & Kompatible (getestet, CGA & EGA), **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** Mindscape, USA, **Muster von:** 7, 15, 21.

Low-Budget-Soft für die 16-Bitter war in der Vergangenheit wohl eher eine willkommene Abwechslung von äußerst teueren Games, die den Geldbeutel arg strapazierten. Zum Glück hat jetzt **MINDSCAPE** zumindest bei einigen seiner Programme einen Weg eingeschlagen, der auch bei anderen Softwarehäusern Schule machen sollte. Der amerikanische Hersteller bietet nämlich eine Vielzahl seiner Programme für die IBM's zu einem durchaus akzeptalen Preis von nur 40 Mark an, was in der Branche zur Zeit wohl nur die glorreiche Ausnahme darstellt. Allerdings findet sich in diesem Verkaufsprogramm auch einiger „Schrott" wieder, den MINDSCAPE im Laufe seiner Geschichte so produziert hat. Doch bevor ich noch irgendwelche Horrorvisionen aufkommen lasse, sei lieber gleich verraten, daß sich hinter **BAD STREET BRAWLER** ein echt fetziges Actionspiel verbirgt, das viele PC-Besitzer in dieser Güte selten gesehen haben dürften.

Zum besseren Verständnis der Spielstory brauchen wir uns bloß das typische Großstadtleben in den USA vorzustellen, geprägt durch rivalisierende Banden und sonstige Kids, die den Aufenthalt auf der Straße zu einem unsicheren machen. In einer solch kritischen Situation sind natürlich gestandene Mannsbilder gefragt, die einmal so richtig aufräumen, um Gangster und derartiges Gesocks aus den Straßen zu vertreiben. Keine Frage, daß diese ehrvolle Aufgabe nur Euch zuteil werden kann (das gestandene Mannsbild wird übrigens von MINDSCAPE vorsorglich mitgeliefert). So übernehmt Ihr kurzerhand den Part eines ausgelaugten Catchers, der wieder zu neuen Ehren kommen möchte, indem er sich zum Beschützer alter Ladies aufspielt.

BAD STREET BRAWLER bietet dem Spieler insgesamt zehn verschiedene Levels, in denen man sich nach Herzenslust austoben kann. Während meiner intensiven Testphase bin ich gerade einmal in die dritte Spielstufe (läßt sich nämlich noch vom Hauptmenü aus anwählen) vorgedrungen, die aber das entgültige Aus für mich und meinen Recken bedeutete. Wie so oft in der Kategorie „Tritt-Beiß-Hüpf"-Spiele erweist sich auch bei BAD STREET BRAWLER der erste Level als leidige Pflichtübung, einzig und allein mit dem Zweck, die Eigenheiten des Spielablaufes so nebenher zu vermitteln. Wesentlich rasanter geht es da schon im zweiten Level ab, wie man schnell am eigenen Leibe spüren wird. Die wenigen Gegner aus dem ersten Level, zumeist Regenschirmschwingende ältere Herren, auch Rentnerpunks genannt, wachsen nun zu wahren Heerscharen an, die sich aber immer noch problemlos der Reihe nach K.O. treten lassen. Dagegen dürfte es bei dem ersten Kontakt mit den Zwischen- und Endgegnern alles andere als freundlich zugehen. Meine ersten Probleme hatte ich Mitte des zweiten Level mit einem King Kong im Kleinformat, der mich anscheinend bis zur Ekstase, gleichbedeutend mit meinem Bildschirmtod, zu würgen schien. Jedoch kommt man schnell auf den richtigen Dreh, wie man sich den Affen vom Hals schüttelt, indem man ihn nämlich mit dem Würgegriff einfach zuvorkommt. Des weiteren schwirren noch einige andere Schergen auf dem Screen umher, ständig darauf bedacht, dem Spieler wertvolle Energie zu klauen. Angefangen von den sich schnell festbeißenden Bulldoggen bis zu den extrem flexiblen Judoka gibt es bei BAD STREET BRAWLER so allerhand, was sich mehr oder minder leicht zusammentreten oder würgen läßt. Viel Spaß!

Für 8bit gab's das Game mal unter dem Titel „Street Hassle"

Zuguterletzt haben sich die Macher dieser actiongeladenen „Komödie" (dazu später mehr) noch einen kleinen Gag einfallen lassen. So kommen dem geplagten Spieler von Zeit zu Zeit mit Handtäschchen bewaffnete Ladies entgegen, die ihre Waffe wirkungsvoll gegen Freund und Feind einsetzen (im Notfall ist halt Ducken angesagt). Zu der Grafik von BAD STREET BRAWLER kann man ruhigen Gewissens einige Worte mehr verlieren, geht von ihr doch nahezu der gesamte Reiz dieses Spieles aus. Besonders viel Wert haben die Programmierer auf eine witzige Gestaltung der diversen Sprites gelegt, womit sie auch vollen Erfolg hatten. Schon auf den ersten Blick wirken die einzelnen Spielfiguren urkomisch, man denke nur an die Handtaschen-schwingende Rentnerin. Doch mit der Zeit merkt man erst, wieviel Arbeit hinter der gelungenen Animation steckt. Bislang gab es jedenfalls für die MS-DOS-Rechner selten ein Action-Game zu bestaunen, in denen die Sprites in einer solchen Qualität auf dem Screen ihre Bahnen zogen. Ebenso gut wußte die Hintergrundgrafik zu gefallen, welche äußerst abwechslungsreich gezeichnet wurde. Lediglich in der Sparte Sound bleibt mir eine mittlere Bewertung nicht erspart, wäre doch zumindest eine Unterstützung einer der gängigen Soundkarten wünschenswert gewesen.

Abschließend kann ich zum Kauf von BAD STREET BRAWLER nur dringendst anraten, denn für einen solchen Preis gab es selten ein derartig gelungenes Game zu erstehen. Zu einem Hitstern hat es zwar nicht gereicht, jedoch kommen alle CGA- und EGA-Karten-Besitzer voll auf ihre Kosten.

Torsten Blum

Grafik	**9**
Sound	**7**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

... würg!

c16chris

DIE TOTALE CO

BLACK TIGER™

BLACK TIGER™
Erhältlich für: C-64/128 (Kass. & Disk.), Amstrad (Kass. & Disk.), Spectrum 48/128K (Kass.) & +3-Disk., Atari ST, Amiga.

SIE SIND DIE WÄCHTER DER HÖLLE - DU BIST BLACK TIGER!

c16chris

BRUCE LEE – WIE ER LEIBT & LEBT

Die Gegner sind nicht von Pappe

Programm: Bruce Lee Lives, **System:** IBM & Kompatible (CGA&EGA), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** The Software Toolworks, USA, **Muster von:** [15], [17], [21].

Der mittlerweile legendäre Bruce Lee feiert dank **THE SOFTWARE TOOLWORKS** ein regelrechtes Comeback auf den MS-DOS-Rechnern. Der amerikanische Softwareproduzent hat nämlich den attraktiven Namen des schlagkräftigen jeet kune do-Kämpfers als Programmtitel für sein neuestes Actionspiel verwendet: **BRUCE LEE LIVES**. Doch den großen Moviestar gibt es lediglich im Titelbild zu sehen, ansonsten entpuppt sich dieses Game als ein ganz konventionelles Kampfspiel im gewohnten fernöstlichen Outfit.

Bruce Lee hat es in der heutigen Episode in das farbenfrohe Hongkong gezogen, wo es wieder einmal nach einem neuen Betätigungsfeld für den asketischen Kämpfer aussieht. Ein ehemals ehrbarer Mönch, von den meisten kurz nur Master Po genannt, hat sich nämlich vollkommen dem Rauschgifthandel verschrieben. Zum jetzigen Zeitpunkt umspannt sein riesiges Opium-Imperium zwar „nur" den gesamten fernöstlichen Raum, es droht aber recht bald in den westlichen Ländern Fuß zu fassen. Mehrere Versuche, den mittlerweile greisen Gangsterboß und sein straff durchstrukturiertes System auszuschalten, scheiterten bislang immer an den unbezwingbar anmutenden Sicherheitstruppen von Master Po, die einfach jede bisherige Geheimaktion schon im Ansatz vereitelten. Doch derartige Opponenten mit Niveau können einem wahren Bruce Lee nur recht sein, der schon brennend dem Zweikampf mit dem alten Master Po entgegenfiebert.

Anscheinend haben sich der Ruhm und die Erfahrung des legendären Bruce Lee in Hongkong noch nicht bei allen herumgesprochen, wie sonst ließe sich die Tatsache erklären, daß man vor dem eigentlichen Spiel eine Art Bewährungsprobe in Form eines Zweikampfes bestehen muß? Ungeübten Spielern sei zuvor aber zu ausgiebigen Trainingseinheiten in der hauseigenen Turnhalle des Anwesens von Bruce Lee geraten, wo man nach Herzenlust Schlagserien, Tritte und Ausweichmanöver praktizieren kann. Alles in allem stehen Euch 16 verschiedene Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung, die sich sowohl über die Tastatur als auch via Joystick erreichen lassen. Jedoch werden sich eingefleischte Actionfreaks mit Sicherheit des Mankos des analogen IBM-Joysticks bewußt sein, der nämlich auf Diagonalbewegungen nur äußerst ungenau reagiert. Deswegen empfiehlt es sich bei BRUCE LEE LIVES, auf die altbewährte Tastatursteuerung zurückzugreifen, denn gerade die harten Nüsse unter den zahlreichen Gegnern erfordern akkurates Steuern.

Die eigene Trainingslektion hat jedoch neben stupidem Malträtieren eines Sandsackes oder bloßen Trockenübungen einen noch viel wichtigeren Zweck. In der Halle läßt sich nämlich eine ganz persönliche Kampfsequenz, bestehend aus drei einzelnen Bewegungen, kreieren, mit der Ihr im späteren Verlauf Eure Gegner kräftig verwirren, sprich: ihnen wertvolle Energie klauen könnt. Bei der Erstellung sollte man daher einige Zeit verwenden, denn für den weiteren Spielablauf erweist sich diese äußerst schnelle Bewegungsfolge als lebensnotwendig. In der besagten Qualifikationsphase könnt Ihr nun Euer Können gegen einen mit allen Wassern gewaschenen Studenten erproben, den es zweimal in drei Runden auf die Matte zu legen gilt. Mit Sicherheit kein leichtes Unterfangen, doch wer hier schon nur mit Müh und Not weiterkommt, sieht im späteren Spiel wahrlich keinen rosigen Zeiten entgegen.

Sehr zu empfehlen: Trainingsrunde!

Gleich in der ersten der insgesamt fünf Missionen macht man die unangenehme Bekanntschaft mit Master Pos Schergen, die er einem nach erfolgreichem Kampf gegen den Studenten sogleich ins Hotelzimmer schickt. Obwohl die Gegner noch relativ leicht zu Boden zu strecken sind, sieht man sich aufgrund der Vielzahl dieser Störenfriede schnell akuten „Energieproblemen" ausgesetzt, die bald den Tod nach sich ziehen. Eine weitere Schwierigkeit von BRUCE LEE LIVES liegt in einer gewissen Intelligenz, die die feindlichen Kämpfer mit der Zeit an den Tag legen. So speichert das Programm sowohl erfolgreiche Züge von Bruce Lee wie auch dessen Schwachstellen, wodurch sich schon der nächste Gegner taktisch besser auf einen einstellen kann, indem er einerseits vielleicht selbst die vorher so erfolgreiche eigene Taktik anwendet, andererseits aber auch von vorneherein auf die altbewährten Mätzchen Bruce Lees eingestellt ist. Dem Spieler bleibt deswegen nichts anderes übrig, als ständig neue Strategien auszuprobieren, will er nicht mit seinen eigenen „Waffen" geschlagen werden.
Die Grafik geht bei BRUCE LEE LIVES durchaus in Ordnung, wenn es auch an einigen Stellen etwas hapert. So weisen zwar die einzelnen Level jeweils unterschiedliche Hintergrundgrafiken auf, die aber etwas detailreicher hätten gestaltet werden können. Dennoch zeigt sich in dieser Hinsicht ein akzeptales Ergebnis. Überzeugend wirkt dagegen die Animation der Sprites, kommen doch die einzelnen Bewegungsphasen äußerst klar und deutlich zur Geltung. Ebenso zeugen die Sprites selbst von einer hervorragenden Qualität, vergleicht man deren Gestaltung mit anderen Produkten für die Spielewelt der PC's. Mir gefiel BRUCE LEE LIVES äußerst gut, da dieses Spiel wegen seiner Schwierigkeit stundenlangen Spielspaß garantiert. Zudem gibt's eine Reihe von grafischen Leckerbissen zu bestaunen. Lediglich der Sound fiel wieder einmal grauenhaft aus, so daß es auch nicht ganz zu einem Hitsternschen gereicht hat. *Torsten Blum*

Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	8

Auf leisen Sohlen durch N.Y.

Programm: Oliver & Co., **System:** Atari ST (getestet), **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Coktel Vision/Nathan Logiciels, Frankreich, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Auch auf den Homecomputern streicht **OLIVER**, Held des gleichnamigen **Walt-Disney**-Zeichentrickfilms, nun auf leisen Sohlen seines Wegs. Wer den Kinofilm gesehen hat, weiß, daß Oliver eine Katze ist, die im New Yorker Großstadtdschungel ums Überleben kämpft. Wer den Film nicht gesehen hat, weiß **jetzt**, daß Oliver eine Katze ist etc., weil ich das gerade geschrieben habe.

Oliver ist befreundet mit dem gutherzigen und ausgebufften Straßenköter Dodger, dem Mädchen Jenny, dem freundlichen Mr. Fagin sowie Francis und Tito, ihres Zeichens ebenfalls Hunde. Eines Tages ereignet es sich nun, daß Jenny aufgrund eines Racheakts vom fiesen Sykes gekidnappt wird. Damit ist es klar: Oliver muß einschreiten und das Mädchen aus den Händen des Bösewichts befreien.

Das Spiel besteht aus vier Szenen, die man in zwei Schwierigkeitsgraden angehen kann. Begonnen wird mit einem Rennen gegen Zeit und Hindernisse in einer New Yorker Straße. Man steuert Oliver von links nach rechts über den Monitor und muß versuchen, die über den Bordstein verstreuten Würstchen aufzunehmen. Dabei gilt es, den entgegenkommenden Skateboard-Fahrern ebenso auszuweichen wie harmlosen Passanten, einem kläffenden Köter und vielem anderen mehr. Auch die in den Bürgersteig eingelassenen Gullis müssen umgangen beziehungsweise übersprungen werden, will man nicht Olivers Energie unnötig aufs Spiel setzen. Um diese nämlich ist es nicht sonderlich gut bestellt: Drei Leben stehen zur Verfügung, die wie so oft schnell ausgehaucht sind. Für die aufgelesenen Würstchen gibt es Punkte, hat man deren 1.000 innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits zusammen, so gelangt man in Stage zwei.

Hier nun gilt es Hundekuchen aufzulesen, die von Fagin in den Raum geworfen werden. Dodger, Tito und Francis beobachten die Szenerie; geht man zu ihnen hin, so beeinflußt dies das Geschehen. Dies hat zur Folge, daß die Zeit langsamer abläuft, daß aufgefangene Biskuits doppelt zählen oder daß weniger Hundekuchen geworfen werden. Auch dies vereinfacht natürlich das Auffangen. Wiederum müssen 1.000 Punkte vor dem Ablaufen der Zeit erzielt werden, um in die nächste Runde vorzustoßen.

Hier finden wir uns nun im Heim der entführten Jenny wieder. Oliver ist gemeinsam mit Dodger, Tito, Francis und Einstein in einem Zimmer des Hauses eingeschlossen; nun hat er die undankbare Aufgabe, seine Hundefreunde davon abzuhalten, allen möglichen Blödsinn anzurichten. Da ist beispielsweise eine Statue in der Mitte des Raums in Gefahr, die Dodger mit seinen Pfoten traktiert. Francis ißt Schokolade und verschmiert damit den Fußboden, Einsteinb schnüffelt und niest zentnerweise Staub auf den Boden, und Tito bekommt vom Zigarrerauchen Hustenanfälle. Zwischendurch schaut der Hausmeister des Anwesens herein, so daß Oliver zusätzlich noch die Tür verschließen muß, um den guten Mann vom Eintreten abzuhalten. 1.000 Punkte sind wiederum gefragt, und die erhält man für das Beseitigen der Schokoladenreste und des Puders wie auch für die Rettung der Statue.

Zum guten Schluß geht es in ein Lagergebäude, wo Sykes das Mädchen Jenny gefangenhält. Jeweils am Bildrand sieht man einen Fahrstuhl, in ihm Sykes Dobermänner, der sich langsam von oben dem Boden nähert. Dies zeigt die verstreichende Zeit an; ist der Lift unten angekommen, so verliert Oliver eines seiner Leben. Nimmt man die Musiknoten auf, die hier und da auf dem Fußboden liegen so gewinnt man allerdings etwas Zeit hinzu. Ziel ist es, Jenny zu finden. Gelingt dies, so ist das Spiel beendet, die Aufgabe gelöst. Doch dies ist nicht ganz so einfach, wie es vielleicht klingen mag, wenn auch das Programm mit nur vier Levels etwas spärlich ausgestattet ist. Grafisch jedoch ist alles in bester Butter.

Der Comiccharakter kommt toll rüber, die stellenweise hervorragende Animation unterstreicht dies noch zusätzlich. Der Titelsound klingt etwas kratzig, während des Spielgeschehens wird dann aber auf Musik ganz verzichtet; angesichts der gutgemachten Sound-Effekte läßt sich dies jedoch gut verschmerzen. Alles in allem ist mit OLIVER & CO. ein Spiel entstanden, das Trickfilmfreunden bestimmt gefallen, sicher aber auch unter den Leuten seine Freunde finden wird, die nicht so sehr auf Comics stehen.

Bernd Zimmermann

Level eins: Die Würstchenhatz (ST)

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Wenig Manie, viel Farbe

Programm: Mazemania, **System:** C-64 (Disk + Cass.) (getestet), Spectrum, Amstrad (Disk + Cass.), **Preis:** ca.45 DM (Disk), ca. 30 DM (Cass.), **Hersteller:** Hewson, England, **Muster von:** Hersteller.

Also, *mir* hat's gefallen. Auch wenn von „Manie", also Sucht oder gar Besessenheit, weniger die Rede sein kann: **MAZEMANIA**, ist ein nettes Geschicklichkeitsspiel, das eine ganze Zeit lang eine ganze Menge Spaß macht. Worum geht's? Flippo, unser Held, muß durch ein Labyrinth gelotst werden. Jedes Feld, das er berührt, wechselt die Farbe. Ziel ist es, alle Felder des jeweiligen Irrgartens einheitlich „einzufärben". Ist das vollbracht, muß Flippo nur noch ein besonders gekennzeichnetes Feld finden, draufhopsen, und – schwupp, geht's ab in das nächste Level.

Ganz so einfach wie es bis jetzt vielleicht klingt, ist der Weg durch die verschiedenen Irrgärten (bis 16 bei den 8-Bit- und bis 20 bei den angekündigten 16-Bit-Versionen) natürlich auch wieder nicht. Die Bewohner von „Vegetable Garden", „Organic Computer" oder „Processing Plant" trachten Flippo nach dem Leben, und man ist gut beraten, wenn man nicht allzuoft mit ihnen in Berührung kommt. Außerdem gibt es in den verschlungenen Pfaden der Irrgärten auch Löcher, die man überspringen muß. Gelingt das nicht, ist man ein Leben los. Für zusätzliche Probleme sorgen auch Felder, die sich nicht in die gewünschte Farbe umkehren. Hier muß man versuchen, den gewünschten Effekt durch nochmaliges Betreten oder durch Betreten von einer anderen Richtung aus zu erreichen. Dafür können einem aber auch nette Sachen passieren: Mit ein bichen Glück kann man neue Leben ergattern, und im Zwischenspiel (nur beim C-64) besteht die Möglichkeit, Bonuspunkte zu bekommen.

Die sicherlich nicht ganz neue Spielidee von MAZEMANIA konnte jedenfalls gefallen, und auch was die Grafik angeht, kann man sich beim Softwarehaus **HEWSON** eigentlich nicht beschweren. Der Sound beschränkt sich auf die Titelmelodie, die Lauf- und Hüpfsequenzen und die unfreiwilligen Zusammentreffen mit den verfressenen Monstern der jeweiligen Irrgärten.

gast

Flippo ist fleißig am Färben

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Logbuch des Tronic-Verlages. Wir schreiben das Jahr 1990: Und wieder bricht ein wunderbarer Tag im idyllischen Eschwege an. Und immer noch tobt die Schlacht um die vielen, bunten Disketten, die uns in die unendlichen Weiten der Spielewelt entführen werden. Doch heute ist etwas anders: Die Tronic-Führungsriege scheint einen Kurs in Mitarbeiter-Motivation absolviert zu haben. Manche Tronics (ich zum Beispiel) dürfen sich aussuchen, welches Programm sie testen wollen! Einigermaßen benommen (Perestroika? Glasnost?...) streben die ersten von uns an die Rechner. Ich schaffe es, den Amiga zu erreichen und lade das Programm meiner Wahl ein: STRYX aus dem renommierten englischen Software-Haus PSYGNOSIS. „Gute Wahl", denke ich, als der Sound einsetzt und der Vorspann beginnt. Wenig später muß ich einmal mehr dem jungen Kollegen P.B. aus E. beipflichten: „PSYGNOSIS? – Grafik und Sound meist super, aber das Gameplay...".

Wie auf der OBLITERATOR-Baustelle...

S. VON P. AUS G.B.:

Programm: Stryx, **System:** Amiga, **Hersteller:** Psygnosis, England, **Muster von:** Hersteller.

Also, im Ernst: **PSYGNOSIS** hat sich – so viel läßt sich nach einem Blick in das Demo sagen – vermutlich nicht mit Ruhm bekleckert. Die Freude, die sich beim Anschauen des wirklich exzellenten Vorspannes einstellt, ist schnell dahin, wenn das eigentliche Spiel beginnt. Die Geschichte, um die es bei **STRYX** geht, ist flott erzählt: Zum 127. Mal schreiben wir das Jahr Zweitausendirgendwas, zum 127. Mal haben die Cyborgs irgendwelche „Lifeforce-Keys" abgegriffen und irgendwelche wichtigen Leute ent-

c16chris

führt oder was auch immer. Und zum 127. Mal müssen Helden wie Du und ich her, um das Ganze wieder zu richten. Wir zerren also los und kommen uns prompt so vor, als wären wir auf der OBLITERATOR-Baustelle (nur kleiner und entsetzlich bunt).

Darüber, wie sich der Held über die verschiedenen Plattformen steuern läßt, kann man nichts sagen, denn man kann ihm bislang nur zuschauen (Demo). Und das ist langweilig genug, weil er alles kann, was Helden in solchen Situationen können: Er springt, hüpft, läuft, schlägt Salti, ballert mit verschiedenen Wummen, trifft Robots und andere Feinde, schnallt sich Flugis um oder setzt sich auf Turbo-Mopeds, die fliegen können. Hin und wieder wird er auch plattgemacht.

Das fand Kollege M.S. aus E. besonders schön (O-Ton: „Der fällt so schön hin"); aber da sich der Kollege ohnehin meist im Suck-Directory aufhält und außerdem erst kürzlich das Rauchen aufgegeben hat, sollte man diese Anmerkung nicht überbewerten.

Die Grafik ist nicht weltbewegend, aber auch nicht abartig.

Gelegentlich wird der Streifzug durch die feindliche Futureworld schlicht zu hektisch, und außerdem fiel ein gewisses, hin und wieder auftretendes Rukkeln doch eher unangenehm auf.

... nur kleiner und entsetzlich bunt

Also, um es kurz zu machen, schließe ich mich dem Urteil des Kollegen B.Z. aus K. an: „Primitiv, grafisch eher schlicht, Spielablauf: Fehlanzeige." Oder: „Das Beste ist der Vorspann" (U.M. aus E.).

G.S.

SUPER-VORSPANN-NICHTS DAHINTER

c16chris

»Getarnte« Simulation!

Amiga-Foto aus dem „Pilotenalltag"

Programm: Lancaster, **System:** Amiga, ST (beide angeschaut), **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Actual Screenshots/CRL, London, England, **Muster von:** Rushware, Kaarst.

Wieder einmal hat es **CRL** unter dem Sub-Label **ACTUAL SCREENSHOTS** „gewagt", der ASM ein weiteres nur mittelmäßiges Programm vor die Laufwerke zu werfen. **LANCASTER** heißt die getarnte Simulation, die keine ist und sich sehr bald als pures Action-Spiel entpuppt. Es handelt sich um das typische Vektorgrafik-Ballerei-Game, eine Art *Hard Drivin'-, Carrier Comand-, Voyager*-Variante für alle Freunde des Luftkampfes im Zweiten Weltkrieg.

Mit der „LANCASTER", einem nach der „Spitfire" sehr wendigen Kampfflugzeuges, machen wir uns auf den Weg nach Kontinental-Europa, um Stützpunkte der Deutschen Luftwaffe anzugreifen. Zu diesem Zweck können wir zwischen drei Piloten wählen, die allerdings 30 (!) erfolgreiche Missionen erfüllen müssen, um das Game zu overn. „Pennington" ist der erfahrenste Pilot unter den drei auswählbaren. „Jennings" ist ganz solide, während „Thompson" der Neuling unter den Jungs ist (Letzterer allerdings bis in die Haarspitzen motiviert).
Direkt nach dem Einladen erkennen wir eine Checkliste, die uns an eine „echte" Simulation erinnert und uns klarmacht, daß wir hier mit der Maus zu kämpfen haben (ist das probateste Mittel). Die meisten Features sind bereits für den Flug „angekreuzt"; man kann aber auch einiges hinzufügen. Ich habe z.B. das „automatic aim-control" (ist vor allem für Doofe da, damit man auch weiß, wie der zu zerstörende Gegner aussieht) gewählt, um ganz auf Nummer sicher zu gehen...
Jetzt nur noch mit dem Mauspunkt auf den Piloten der Wahl – und klick! Schwupps springt das Bild über zum Hangar, wo wir unsere LANCASTER zum ersten Male in voller ausgefüllter, ruckeliger Vektorgrafik zu sehen bekommen. Sehr „vertrauenswürdig" sieht das Geflieg nicht aus. Ob das gegen die Stukas bestehen kann?

Ohne irgendwelche (Flug-)Simulationskenntnisse starten wir von Coventry aus in Richtung besetztes Europa. Die Maschine folgt zunächst dem Mauspunkt auf der Landkarte (bestimmen wir selbst), bis wir das Symbol der Deutschen Luftwaffe (Missions-Ziel) erreicht haben. Aber: Wie zu erwarten war, kommen uns die Deutschen schon nach Sekunden zuvor, schicken ihre Stukas, Ju's und Luftminen (?!?) in the air. Nun ballern wir mit der linken Maustaste, was das Zeug hält, und vermeiden möglichst „Gegentreffer", indem wir den schnelleren und sicheren Finger einsetzen...

Mit etwas Glück und eingespartem Treibstoff gelangen wir zum Stützpunkt des Feindes. Hier geht's natürlich besonders hart ab, denn, wie man die Deutschen „kennt", liefern sie sich nicht so schnell einem einzigen (unrealistisch!) Flugzeug kampflos aus. Anmerkung: Man kann „Deutsche" auch durch „Aliens" ersetzen – alles nur 'ne Frage der Story (hier allerdings paßte wohl besser „Deutsche").
Wer es nicht schafft, seine Mission erfolgreich zu beenden, wird vom Feind abgeschossen; allerdings stirbt man bei LANCASTER nicht: Das Bild springt abermals um und zeigt uns am hängenden Fallschirm. Zuletzt dann erfolgt die Meldung, daß der Pilot nun sein Dasein als Kriegsgefangener fristen muß...
LANCASTER ist ein 3D-Vektor-Baller-Gamelein, das erheblich ruckelt und einfach zu langsam ist. Besonders die feindlichen, brennenden Stukas stürzen so gemütlich ab, daß die Piloten alle Zeit der Welt haben, um sich per Fallschirm zu retten. Etwas unklar und unübersichtlich ist auch das Luftgefecht als Ganzes, so daß unterm Strich nur ein mittelmäßiges Spiel im Drive schlummert. ACTUAL SCREENSHOTS muß schon etwas besser arbeiten, um aus diesem Thema einen Hit zu machen. Das ist das alte leidige Problem der Londoner!

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	Geräusche
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Öder geht's nicht mehr...

Nichts Neues im Weltraum (Foto: ST)

Programm: Outlands, **System:** Atari ST, Amiga (beide getestet), **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Pandora Software, England, **Muster von:** 7 / 15 / 21

Recht öde liest sich schon die Story zu **OUTLANDS:** Im Jahre 2037 sollen irgendwelche Aliens mit friedlichen Absichten auf die Erde gekommen sein. Doch diese Typen änderten dann plötzlich ihre Meinung und zerstörten die Erde, nur ein paar gewiefte Wissenschaftler überlebten und machten's sich auf dem Mars gemütlich (na ja...). Nun ist die Zeit gekommen, den Aliens zu zeigen, wer hier der Herr (oder die Dame) im Hause ist.
Öde ist auch das in der Pakkung liegende Poster, auf dessen Rückseite sich die Anleitung befindet, die ebenfalls öde und natürlich (was soll man sonst erwarten) englisch ist. In dieser werden neben den typischen „Loading Instructions" auch noch mehr oder weniger (eigentlich mehr weniger) nützliche Tips, wie z.B. „Schieße alles ab" oder „Don't panic" usw. gegeben, die einem nicht gerade weiterhelfen.

Doch kommen wir zum Eingemachten, d.h. dem Spiel selbst. Jenes läuft eigentlich auch recht öde ab, denn wurde das Ganze doch nur zu einem Ballerspiel verpackt, und ich sage bewußt **nur**, weil es sich um ein Ballerspiel **ohne** vernünftige Special Features, wie wir sie mittlerweile von X anderen Games dieses Genres her kennen, handelt. Standardextras wie Missiles, Doppelschuß, Laser, Schüsse nach rechts und links sowie ein paar andere sind zwar eingebaut, aber irgendwie bringen die's nicht so.

Wie gesagt, handelt es sich bei **OUTLANDS** um einen Clone von XENON II und Ähnlichem, bei dem der Bildschirm ebenfalls vertikal in zwei Ebenen von oben nach unten scrollt und bei dem ebenfalls diverse Sprite-kolonnen versuchen, dem Spieler ein schnelles Bildschirmende zu bereiten. Allerdings kann hier kaum von Scrolling gesprochen werden, denn obwohl die untere Ebene nur aus zwei Farben (1 Bitplane) besteht, ruckelt das Scrolling ohne Ende und wird noch langsamer, sobald sich ein paar Sprites (die ruckeln übrigens auch) auf dem Screen tummeln. Technisch gesehen also wahrlich keine Meisterleistung.

Die Spielbarkeit dieses Shoot-em-ups leidet natürlich erheblich unter der technischen Misere, und aufgrund dessen bringt das Spiel die Motivation, die man von einem 70-Mark-Spiel verarbeitet, auf keinen Fall rüber. Alles in allem ist OUTLANDS also ein Loser ersten Grades, der mit ruckelnden Durchschnittsgrafiken, ödem Gameplay und blödem Sound auf seine Käufer wartet (und da kann er warten, bis er schwarz wird, ha, ha, ha!).

Torsten Oppermann

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	3

FEED back

Briefe an die Redaktion

„Jackson-Suche"

Also, ich sitze gerade auf der Couch, schlürfe mein Cappuccino und lese mit großem Interesse den im Blickpunkt vorgestellten Moonwalker-Test der Ausgabe 10/89. Als ich am Schluß dieses Tests den Satz „Doch wenn das Spiel das wird, was die Grafik und der Sound versprechen, kommt im November einiges auf euch zu." lese, flipp' ich total aus. Da ich als stolzer Besitzer von 14 LP's, einer Maxi-Single, drei Singles, zwei Büchern, einem Videofilm, zwei Kissen, einem 3D-Poster und über 21 normalen Postern total eingefleischter Jackson-Fan bin, kann ich es natürlich kaum noch erwarten, bis die nächste ASM mit dem ersehnten ausführlicherem Test erscheint.
Einen Monat später......Uwarggg..... Nach mehrmaligem Durchblättern der ASM stelle ich mit entsetzen fest, daß der versprochene Bericht über Jacksons Moonwalker fehlt. Nun bin ich ja nicht der Typ, der wegen jedem Schei... gleich losplärrt, also hab ich mir gesagt, daß nicht ihr daran schuld seid, sondern vielmehr die Software-Firma, die das Game nicht rechtzeitig zum Redaktionsschluß fertigstellen konnte. So harrte ich noch einen Monat aus (schwitz).....
Einen ganzen Monat später (so lang).....
Wow, ein Moonwalker-Poster.....-suuuper!!! Lob, lob, lob!!!
Die Spannung steigt. Blätter, such, wühl!?!

OK, jetzt heißt es cool bleiben, wahrscheinlich hab' ich den Test in der Aufregung übersehen. Also filz' ich das Heft nochmal durch. Nochmal und nochmal und......
Aaarrrgggzefix.......Scheiße, Mann, wo zum Teufel ist der Test!?! Hä??? Sowas nennt man seelische Grausamkeit. Macht euch das Spaß? Einen Monat Blickpunkt, einen Monat lang nichts. Einen Monat ein Poster und sonst nichts. Wie gehts jetzt weiter? Etwa wieder einen Monat lang nichts und erst in der Februar 2/90 Ausgabe dann der eigentliche Test? Das ist, wie wenn ich meinem Kater ein Stück Wurst hinhalte und es, kurz bevor er zuschnappen will, wieder wegziehe. Der Witz bei der ganzen Sache ist ja, daß mir jetzt das Farbband ausgeht...? Nein, Quatsch, der Witz ist, daß ihr in eurer Ausgabe 12/89 ein Werbeprospekt zu Weihnachten von Korona/Ariolasoft mitgeschickt habt, wo man besagtes Game schon bestellen kann. Wo ich gerade von der Ausgabe 12/89 spreche, da schreibt ein Mister Ed einen Brief, in dem er eure Aktualität kritisiert. Diesem Brief kann ich nur zustimmen, um es mal mit anderen Worten auszudrücken, die Post ist im Vergleich zu euch ein Turbolader. Ne ne, also ich bin total von euch enttäuscht, wie ihr das wieder gutmacht, überlasse ich euch. Ich mein ja auch, daß man nicht immer topaktuell sein kann, aber 3 Monate Verzug...naja. Als totaler ASM-Fan, der schon seit der Ausgabe 9-10/87 dabei ist, werde ich mir auch weiterhin euer Heft kaufen. Ihr braucht also keine Angst haben, die 7,50 DM verdient ihr auch weiterhin an mir. Aber trotzdem, sein hätte das nicht müssen, oder? ...

MBc

(Anm. d. Red.: Es kommt nun mal von Zeit zu Zeit vor, daß Programme von Firmen angekündigt werden und erst erheblich später erscheinen. Herrliche Beispiele hierfür sind auch Last Ninja (ein Jahr nach Beginn der Werbekampagne), Star Trek (knapp zwei Jahre), Iron Lord (anderthalb Jahre) und Damocles (knapp zwei Jahre). Mit Moonwalker bist Du noch ziemlich gut weggekommen, könnte man sagen, denn der Test befand sich in der Ausgabe 1/90 (also nur ein Vierteljahr später).)

Kochen durch Microwelle?

Wenn ihr inzwischen das Programm Help! an Manfred Ebenler (EB-SOFT) weggeschickt, oder ihr mich anderweitig informiert habt, dann lest diesen Brief gar nicht weiter, sondern werft ihn weg oder tut sonst was Schönes damit. Ich habe mein Programm für den Amiga Ende August, Anfang September weggeschickt. In eurer Ausgabe 11/89 schreibt ihr, daß es schon mal acht Wochen dauern kann, bis ihr euch meldet. So geduldete ich mich auch, weil ich meinte, es könne ja auch mal 9 oder 10 Wochen dauern. Doch inzwischen sind über 12 Wochen vergangen. Ich frage mich, was mit dem Programm passiert ist. Habt ihr es etwa gar nicht erhalten? Oder habt ihr es „verlegt"? Oder wollt ihr nichts sagen, weil das Programm von einem mittlerweile 15jährigen Schüler stammt, der es in BASIC und ohne Grafik geschrieben hat? Inzwischen habe ich einige Verbesserungen vorgenommen, wie z.B. „Crackschutz" (Ctrl-C). Könnt ihr es vielleicht nicht lösen? Dann muß ich euch sagen, daß es ein 14jähriger Freund beim Probespielen fast ohne meine Hilfe gelöst hat und das innerhalb weniger Wochen. Ich warte also auf euer Urteil, weil es für mich persönlich sehr, sehr wichtig ist, was ihr davon haltet, denn ich schreibe schon wieder ein Textadventure! Diesmal aber mit einigen Bildern und einem kleinen Parser in BASIC! Also, meldet euch bitte bei mir (Anruf, Brief,...)! Und noch etwas: Ihr seid echt Spitze, nur im Secret Service laßt ihr nach, denn Komplettlösungen gehören nicht dahin!
Viele Grüße und weiter so,

Manfred Ebenler

(Anm. d. Red.: Wir nehmen mal an, daß alles richtig adressiert war und bei uns angekommen ist. Also haben wir (bzw. Michael) es uns auch angesehen, denn verlegt werden bei uns nur sehr wichtige oder dringende Dinge wie z.B. Schlüssel, Abbildungen oder ganze Seiten. Die Antwort läßt ein bißchen auf sich warten, das ist klar, aber sie kommt, und Du müßtest sie inzwischen auch haben, weil wir nämlich auch Programme von 15jährigen Schülern ansehen. Ach ja, wieso gehören Komplettlösungen nicht in den Secret Service?)

„Kein Bla Bla"

Das übliche Bla Bla schenk' ich mir (Ihr wißt ja selbst, wie gut Ihr seid). Also, ich kann das dämliche Gelaber über Euer Cover nicht verstehen, denn ich bin froh das es bei Euch etwas anders ist. So findet man die ASM schneller im Zeitungsgewühl. Zum Brief von Gottie: Bei mir sieht's genauso aus, (wenn auch C-64) denn ich würde mir auch lieber Originale statt Raubkopien besorgen, aber das Geld fehlt (Hallo Daddy, haste verstanden?) Kleiner Tip zum Aprilscherz: Schreibt's das nächste mal drunter. Und noch ein Tip: Wie wärs wenn Ihr Manfred mal von hinten (der „Schokoladen Seite") ablichten würdet.

(Anm. d. Red.: Daß Ihr auch immer an Manfred's Foto rummeckern müßt! Ok, ok, Omar Sharif würde sich hier vielleicht besser machen, aber er schreibt nun mal nicht für uns. Vielleicht machen wir demnächst mal wieder ein Foto der gesamten Red. auf die Seite 3...)

„Abenteuer Originalprogramme"

Es ist immer wieder ein neues Abenteuer, ein Original zu kaufen: Als ich in der ASM 12/89, Seite 85 das Erweiterungsset „Kick Off Extra Time„ sah, hielt mich als süchtigen Kick Off (ST-deutsche Version) Player natürlich nichts. Sofort bei Joysoft bestellt, und nach 5 Tagen war es auch schon da. Jubel! Aber dann... Ich stelle Ligamodus (Amateur) ein, der Computer spielt gegen sich selbst, Endergebnis 97:105! Ein flüchtiger Blick auf die Verpackung verrät mir, daß dies doch wohl kein Basketballspiel ist. Erstaunlich! Naja, wohl ein Kopierfehler, also umgetauscht. Nach weiteren 4 Tagen habe ich eine neue Disk (echt super Service). Wieder dieselben Einstellungen, und ... Endergebnis 69:83!!! Nach mehrstündigem Testspiel noch ein Programmierfehler: Fault man in der letzten Sekunde einer Halbzeit, wird die Nachspielzeit unendlich lang – bis zum nächsten Foul, dann ist endlich Schluß. Es ist eine Unverschämtheit, was ehrlichen Originalkäufern geboten wird. Ich hoffe, Anco bietet eine überarbeitete Version mit kostenlosem Umtausch an. Oder bietet ein Korrekturlisting an (hallo Maschinensprach-Freaks unter den ASM-Lesern)...

Ralf Rechmann

„Preisbeweis?"

Ich besitze jetzt seit einem Jahr einen AMIGA, lese seit Ausgabe 1/89 Eure Zeitschrift (ist echt super) und besitze inzwischen ca. 120 Spiele.

Tronic Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

c16chris

Da ich in Österreich lebe, habe ich fast keine andere Wahl, als diese Spiele raubzukopieren, da ein Spiel hier um ca. 50 % teurer ist als in Deutschland. Wenn Ihr den Preis also mit 60,00 DM (420,00 ÖS) angebt, so muß ich damit rechnen, daß dieses Game in Österreich DM 90,00 (ÖS 630,00) kostet.
Ein typischer Vergleich ist die Eishockeysimulation „Super Star Icehockey". Dieses Spiel wird von einem deutschen Softwarenversand mit DM 75,00 angeboten und bei uns mit ÖS 798,00 (DM 114,00) gehandelt. (d.s.+ 52 %)
Ich hoffe, daß dieser Brief von Ihnen abgedruckt wird, damit man sieht, wie schwer es ist, sich bei uns solche Spiele zu leisten. (im Original).
In Ausgabe 12/89 habt Ihr wohl den Screenshot von Cosmo Ranger mit dem Bild der Verpackung von Action vertauscht.

TG from Klagenfurt/A.

(Anm. d. Red.: Die beiden Screenshots sind vertauscht worden – entweder von uns (unwahrscheinlich) oder vom Repro-Ream.)

„Enttäuschende ASM"

Es ist schon traugig, wie enttäuschend die neueste Ausgabe (12/89) der ASM wieder war. Die Tests: teilweise langweilig, überflüssige Überschriften, die Wertungen werden wohl nach Lust und Laune vergeben. Trauriger Höhepunkt: der Test von „Cabal". Auf einmal könnt Ihr Eure moralischen Bedenken einfach so beiseite schieben, was bei vielen anderen Spielen ja nicht immer der Fall war; viele Games wurden von Euch nur wegen des „verabscheuungswürdigen" Spielprinzips oder der Story zum Flop abgestempelt (Red Storm Rising...). Es ist schon verwunderlich, daß Euch bei Cabal das Töten von Menschen (oder vielmehr von „Pixelfiguren", wie Ihr im Test so schön theatralisch betont) auf einmal so viel Freude bereitet. Wer weiß, warum... Nun zum Megahit: Warum ist „Their finest Hour..." kein Megahit??? Da wird es schon von Torsten Blum so hochgelobt und gar als „perfekte Simulation" bezeichnet (sogar vier „Elfer" hat es bekommen!), und da reicht es nur zu einem „normalen" Hit. Wie perfekt muß denn ein Spiel noch sein, daß es eines Mega-Hits würdig ist? Perfekter als perfekt geht es doch nicht mehr! Nicht einmal zu der Bemerkung „knapp am Megahit vorbeigeschrammt" reicht es. Ich glaube, daß die Sache mit dem Megahit bei Euch noch nicht ganz richtig sitzt! Dann zum Feedback: viel zu umfangreich. Zwei Seiten weniger Feedback, dafür zwei, drei (anständige) Tests mehr, das wär's. Der Secret Service: schwach. Der war schon mal um einiges besser! Die News: Übersicht, wo bleibst du?! Space Rat: na ja... Die dritte Seite: Entweder hatte Herr Kleimann oder der Fotograph einen schlechten Tag, oder vielleicht beide??!! Das Foto ist der traurige Höhepunkt einer erbärmlich schlechten Fotoserie im Vorwort. Die Software-Karteikarten: Seltsam ist, daß auf denen die Spiele meistens besser abschneiden als in Euren Tests. (Shadow of the Beast: „...das trotzdem spaßige Spielstunden verspricht." Kein derartiger Kommentar in Eurem Test! Seltsam, seltsam...).
Ich hoffe sehr, daß sich die ASM bessert. Ich möchte endlich mal einen überzeugenden Grund haben, wegen dem ich mir dieses Magazin regelmäßig und mit viel Freude kaufen würde. Bis jetzt legte ich mir die ASM nämlich nur zu, um mich über die neuesten Titel auf dem Softwaremarkt zu informieren und um mich über den Mist aufzuregen, den Ihr so schreibt (oder um auch nur darüber zu lachen: hi ha ho usw.). Und das sollte doch nicht so sein, oder? ...
In der Hoffnung, ins Feedback zu gelangen,

Danny Wunder

(Anm. d. Red.: Ja, es wird Zeit, mit den Ballerspielen mal einen Konsens zu finden. Halten wir's doch so: Wir glauben, daß eigentlich jeder in der Lage ist, den Pixelbeschuß von echtem Kriegs- oder Metzelgeschehen zu unterscheiden, oder etwa nicht? In der Redaktion hat Cabal jendenfalls fast allen auf Anhieb gefallen, und wenn's Spaß macht, kriegt's auch einen guten Test. Zu Their Finest Hour: Es ist außer Frage ein (sehr) gutes Programm, aber für einen Megahit fehlt ihm einfach das gewisse Etwas, das Megahits nun mal auszeichnet. Weniger Feedback? Na, dann frag' mal die anderen Leser! Daß nicht jedesmal für alle unsere Leser etwas im Secret Service dabeisein kann, ist auch klar. In letzter Zeit ging der Trend (auch bei den Einsendungen) eher zu längeren und kompletten Lösungen. Wir können uns , wie auch beim Feedback, die Sachen nicht aus den Rippen schneiden.)

„Eigentlich wollte ich..."

...immer schon mal einen Leserbrief an Euch schreiben (war aber bis jetzt zu faul). Ich hab mir zwar vorgenommen, kein Wort über das „Ewig-Thema" RAUBKOPIEN zu verlieren, aber eine Anmerkung sei mir bitte gestattet: (Ich gehe jetzt vornehmlich von meiner Person aus.)
IF „Softwarepreise, speziell für Spiele, ein bißchen billiger"
THEN „mehr Programme, sprich Spiele kaufen"
ELSE „Raubkopien ranschaffen und weniger Originale kaufen – ja, ja, auch ich hab' Originale!"
Sowenig zu diesem Thema! Da ich Euch schon zweimal den Rücken gekehrt hatte, aber doch immer wieder zu Euch zurückgekehrt bin, da ich das Gefühl des „Nicht-up-to-date-Seins" und der völligen Desinformation auf dem Spielemarkt nicht unterdrücken konnte, möchte ich... (ähem!)...eigentlich wollte ich durch diesen parataktischen Satzbau so richtig professionell wirken, im Eifer des Gefechtes hab ich aber unglücklicherweise meine göttliche Eingebung, die ich Euch mitteilen wollte, vergessen (war es womöglich ein göttliches Lob für eine gewisse Zeitschrift, die ASM heißt, oder war es, ääähh...???).
Also gut, Kamera ab, Ton ab, „Leserbrief, die Zweite!!", klapp:
Meine Wünsche an Euch wären gleich 2 an der Zahl:
1. Da Ihr Euch „Aktueller Software-(& Videospiele-) Markt" schimpft, ich aber Software und Spiele nicht unbedingt für ein und dasselbe bezeichnen möchte, wie Ihr das aber anscheinend macht, zwar nicht in Eurem Titel, aber in Eurem Heft, indem Ihr praktisch NUR, bis auf ein, höchstens zwei Ausnahmen pro Jahr, Spiele testet und keine andere Software oder Anwenderprogramme, wäre es für den Leser auch ganz interessant, über solche Programme informiert zu werden. Es würde mich interessieren, ob einer unter Euren Lesern ist, der nur Spielesoftware sein Eigen nennt. (Wahrscheinlich keiner, denn jeder hat bestimmt eine Diskette voller Copyprog's.)
Man könnte vielleicht eine Anwenderspalte einrichten, die sich jeweils auf eine Programmsparte spezialisiert, z. B. Animationsprogramme, DFÜ, Malprogramme, etc. Dann hätte man eine praktische Übersicht, was es zu diesem Thema alles so gibt, und was das einzelne Programm für Stärken und Schwächen hat. (Natürlich müßtet Ihr dann die Seitenzahl der Hefte erhöhen, da wir auf die gewohnten umfangreichen Spieletests überhaupt und ganz und gar nicht verzichten wollen!!)
2. Da wären das Poster und das Cover. Ich finde, daß Mark Bromley ein guter Maler (oder Zeichner?) ist, nur sind seine Motive etwas eigenartig!?! Das Cover ist mir eigentlich ziemlich egal, da ich mir das sowieso nur einmal anschaue, aber das Poster!! Ihr schreibt in der neuesten Ausgabe (11/89, S. 22) im Feedback, daß das Poster die Kosten für die ASM ziemlich erhöht, wozu aber brauchen wir Leser ein Poster, daß man bis auf einige wenige Ausnahmen, z. B. Asterix oder Star Wars, doch gleich im nächsten Abfalleimer versenkt??? Oder bekommt Ihr nur die Ausschußware, die eh keiner mehr will und dafür billiger, von unserem großen Meister? Vielleicht könntet Ihr M.B. um ein bißchen anspruchsvollere Motive bitten, wie wäre es z. B. mit Fantasy-Motiven, oder den Mitarbeitern der ASM: Manfred, Martina, Otti,... oder „Morgengrauen am Chiemsee" ? (Bitte nicht!!! War nur ein Scherz, besonders mit den ASM-Schreibteufeln). Fantasy war aber ernst. Damit Ihr noch mehr Leserbriefe heute lesen könnt, hör ich am besten jetzt auf, möge die Macht mit Euch sein (oder auch nicht, Hauptsache, Ihr bringt die nächste Ausgabe pünktlich raus, aber mit einem gescheiten Poster!!!)

Sir Galahad

„ASM"

... Die Überschriften sind viel zu groß! Bei Tests (Cabal, Seite 32) und bei Storys. nimmt alles nur Platz weg. Aber Euer Schreibstil ist echt gut! Laßt doch bitte diese megalangen Motzbriefe aus dem Feedback. Es interessiert doch keinen, wenn die Jungs Eure Zeitschrift nicht mögen. Sollen sie sie halt nicht kaufen. Die Briefe, wo nur Lob drinsteht, könnt Ihr auch weglassen. Weiß ja jeder, daß die ASM

SPACERAT©
WAA!! INVASION DER FLIEGENDEN UNTERTASSEN!!
VERDAMMT NOCH MAL! JETZT KOMM ENDLICH HER UND SPÜL DAS GESCHIRR!
WUSH
(31)

geil ist, oder nicht? Die Briefe zum Thema Gravenreuth und Raubkopierer reichen auch langsam. Wenn Ihr das alles weglaßt, habt Ihr auch den Platz, um alle Fragen von den einzelnen Briefen zu beantworten, was sonst fast nie der Fall ist. Zum Feedback der 12/89 muß ich sagen, daß der Brief „Story" von MM ein dickes Lob verdient hat. Echt gut, Babe! Keine zu langen Tests mehr, bitte. Und die halben Lösungen, die Ihr immer gleich mitgebt, gehören in den Secret Service. Die nehmen in den Tests nur Platz weg. Außerdem sollten die megalangen Lösungen und die megagroßen Karten raus aus dem Secret Service. Lieber mehr kurze Tips oder Cheats. Und dann schreibt bitte noch zu jedem Poke oder Cheat, für welches System das ist. Und schreibt bitte hinter den Kleinanzeigen keine Tests mehr. Das verwirrt. Wozu teilt Ihr denn die ASM in verschiedene Bereiche auf? Wenn Ihr eine neue Rubrik habt oder eine auflöst, schreibt es bitte ins Editorial, damit jeder Bescheid weiß. Jetzt die Einzelkritik und noch ein paar Verbesserungsvorschläge:

1. Titelbild: Trotz allem Gemotze gut.
2. Editorial: Nicht zu kurz, nicht zu lang. Grüße an Manni! Sammelst Du eigentlich alle Fotos?
3. Spacerat: Geil.
4. Inhaltsangabe: Besser und viel übersichtlicher als früher.
5. Feedback: Geil (aber nicht erweitern!)
6. Konvertierungen: Viel besser und vor allem übersichtlicher als früher.
7. News: Nicht zu lang und sehr informativ.
8. Secret Service: Keine mehrteiligen Kopfnüsse mehr, lieber kürzere Lösungen, wenn dann noch was unklar ist: Hint Hunt.
9. Flop des Monats: Lustig, der Test ist aber zu lang.
10. Softwaremessen: Geil, mehr davon.
11. Spielhalle: Gut.
12. Microwelle: Bitte mehr Amiga!
13. Fundgrube: Bitte auch für andere Compis.
14. Gesammelte Werke: Kann bleiben.
15. Generalkarte: Unnötig, bei den vielen Anzeigen der Softwareläden weiß sowieso jeder, was es bei ihm in der Gegend so gibt.

Gesamtnote: 1! Was sonst? Zum Schluß muß ich noch sagen, daß Ihr Euch von Ausgabe zu Ausgabe verbessert und steigert (besonders die Seitenzahl). Also dann, hoffentlich druckt Ihr meinen Megabrief auch ab!

Mr. Brownstone

„Piraterie trotz Budget?"

So, jetzt noch was zum Thema „Raubkopien":
Es wird überall gesagt, daß die große Raubkopiererei aufhöhren würde, wenn die Softwarefirmen die Preise niedrig halten würden. Das stimmt aber nicht ganz!!! Denn wer gibt schon 10 DM oder mehr für ein Spiel aus, daß er UMSONST und dazu noch mit Trainer o.ä. bekommen kann? Bei den Text- und Dateiverwaltungen ist es was anders. Da lohnt sich ein Kauf meistens, weil im Original die Anleitung und der UpDate-Service inbegriffen ist. Aber wenn ich dann immer in den Leserbriefen des Feedbacks lese, wie arm die Schüler doch seien (ich bin selbst auch einer und habe keine großen Geldprobleme) und wie übertrieben die Preise der Programme wären, möchte ich mal gerne wissen, wieviele Spiele der „arme" Schüler denn im Monat kaufen will (etwa 10 oder mehr)?
So, das war's. Ich hoffe, ihr druckt meinen Brief in einer der nächsten Ausgaben der ASM ab.

Asterix of TSC

„Verfremdung"

Die ASM ist das Beste vom Besten, die Crème de la Crème des Softwaremetiers, die absolute Sahne... schön wär's!, Abgesehen v. anderer Kritik sind in fast jedem Brief diese Worte zu finden (ich glaube langsam, Ihr habt Minderwertigkeitskomplexe) – aber na ja.
Dieser Leserbrief soll aber ausnahmsweise – man höre und staune

a) Nicht auf Raubkopien
b) Nicht auf das Cover (!!!!)
c) Nicht auf den Atari/Amiga Konflikt
d) Nicht auf Naziware
e) Nicht auf Manfred oder die Redakteure
f) Nicht auf die Preiserhöhung

eingehen und soll keine mehr oder weniger übertriebenen Komplimente machen. Das einzige Thema, das ich anschneiden möchte, ist lediglich das der „Verfremdungsanzeichen", die die ASM langsam aber sicher immer mehr zeigt. Natürlich bin ich dafür, das Feedback eines Tages auf ein bis dahin erscheinendes extra Werk von 400 Seiten zu erweitern oder das Nintendo/Sega-„Eckchen" auf bescheidene 60 Seiten auszudehnen, ganz zu schweigen von den tausenden und abertausenden Seiten für Postspiele. Damit aber nicht genug: Um wirklich JEDEM Leser etwas zu bieten, sollte man zusätzlich zu den 168 ASM-Seiten (164 Seiten Werbung und Spielhallentests, 4 S. für wahre „Home"-Computer davon 2 Cover&Back) noch viel, viel mehr andere „Ecklein" einführen. Da wären zum Beispiel Kochrezepte, Video-Tips, Lottozahlen, Wettervorhersagen, Basteltips für Heimwerker, Ökotips, Häkelkurse, Buchmärkte, Hitparade (Top Ten) der Volksmusik und für unsere Feedbackfreunde wie z. B. Paul Guillaumon (ist er jetzt eigentlich Intelligenz-Nobelpreisträger oder nicht?) „Fragen Sie Domenica" aus der ach so bekannten Zeitschrift New York einführen – und bald wird die Softwarezeitschrift für Homecomputer kurz ASM zu einer richtigen Tageszeitung wie die Frankfurter Allgemeine auf- oder absteigen. Der langen Rede kurzer Sinn:

Ich bin der Meinung, daß sämtliche Elendsrubriken wie z. B. Nintendo/Sega-Ecken radikal aus der ASM geschmissen werden. Bei aller Profitgier der Verleger kann ich mir nicht vorstellen, daß außer einer Belästigung der real Users die Zahl der Käufer der ASM mit obigen Ekken übernacht so schnell gewachsen sein soll. Gegen den Automatenteil habe ich persönlich nichts, ich habe mich aber gefragt und stelle jetzt euch die nahezu retorische Frage, ob ihr tatsächlich glaubt, jemand würde sich bevor er in eine Spielhalle geht, das ASM kaufen, weil er vielleicht nicht sehen kann, wie das Spiel ist? So weit – so gut und Schluß mit der Nörgelei, außer einer: Bei aller Mühe bei der Auswahl der Leserbriefe – habt ihr eigentlich aufgrund eines Solchen schon einmal etwas geändert? In der Hoffnung, weiter die ASM (nicht FAZ) als gutes Softwaremagazin kaufen zu können...
Amiga 500 läßt grüßen...

ohne Namen unterm Brief

(Anm. d. Red.: So ein Pech, da können wir die geplante Seite für Rentnerinnen und Ungeborene ja einstampfen... Aber im Ernst: Wer sind die „real Users"? Die Amiganer? die 800XLer? die MSXler? Oder etwa alle Leute, die einen Apple II auf dem Schreibtisch haben? Jeder ist sich selbst der nächste, das ist klar. Ist das aber ein Grund, gleich radikal zu werden? Wir müssen's mehr Leuten als nur den Amiga-Usern rechtmachen, und das ist es, was wir tun. Die Konsolen bleiben drin – der Umfang ist selbstverständlich variabel, und wo wir gerade bei Umfängen sind: Ich glaube nicht, daß die Amiga-User bei uns zu kurz kommen. Ja, wir verändern die ASM ständig nach Leserwünschen. Was glaubst Du, wo z.B. Spacerat herkommt? Hierdurch erklärt sich auch, daß Anwenderprogramme in der ASM eher ein Schattendasein führen, aber trotzdem immer wieder auftreten – die besten Beispiele hierfür sind Musikprogramme.)

„Laufende Diskussionen"

Bitte erlaubt mir noch einen kurzen Beitrag zu den laufenden Discusionen:

1. Die Bromley-Titelbilder MÜSSEN bleiben.

2. Kleiner Tip an die Softwarefirmen: Sobald ihr es aufgebt, uns (siehe Weihnachtsausgabe) schnell hingesaute Mistprogramme andrehen zu wollen, halt ich die Finger von Raubkopien. Die Masse von Billigspielen (nicht mal preisgünstig) werden doch wohl nur dazu produziert, damit unwissende User oder deren Eltern und Omas drauf reinfallen. Und da sollen WIR aufhören, Euch mit Raubkopien zu betrügen? Um Vertrauen zu schaffen, braucht man ZWEI Seiten. Denn ich bin sicher: Keine Mistprogramme = risikoloser Kauf = mehr Umsatz = niedrigerer Preis. Ergo: noch mehr Käufer... Wir warten auf Eure Taten!

3. Nur eine Frage: Für wie doof hält Robert Schneider Euch und uns?

G.S. from the Mindbenders (MCC)/Cologne

(Anm. d. Red.: Hat schon mal jemand an die Möglichkeit gedacht, daß es den ausgefallenen Namen „Robert Schneider", der z.B. „Hans Meier" um Längen schlägt, vielleicht zweimal geben könnte?)

„Ölige Tests?"

Nachdem ich im Heft 11/89 auf der Konvertierungsseite die Noten für die Umsetzung von Oil Imperium für den C-64 gelesen hatte, kam ich nicht darum herum, es mir zu kaufen. Nach einiger Zeit intensiven Spielens fielen mir aber einige gravierende Mängel auf, die Ihr eigentlich bei einem intensiven Testen hättet merken müssen.
Dies beginnt schon bei der Codeeingabe. Hier ist der erste Buchstabe des Codes schon vorgegeben. Man kann ihn nicht mehr ändern, sondern muß die gesamte Codeeingabe wiederholen. Das allein wäre ja nicht weiter schlimm. Ist man dann schon etwas weiter in das Spielgeschehen vorgedrungen, stellt man fest, daß immer dasselbe Ölfeld anfängt zu brennen, daß man plötzlich „negative Kosten" hat, die einem dazugerechnet statt abgezogen werden, daß sämtliche Saboteure entdeckt werden, daß man bei $2.000.000.000 Barkapital plötzlich denselben Betrag Schulden hat (und das Spiel damit zuende ist), daß, wenn man alle Ölfelder verkauft hat, man immer noch dieselbe Fördermenge hat wie vor dem Verkauf und noch einige Kuriositäten mehr.
Einem solchen Spiel die Preis/Leistung bzw. den Spielwert 8/9 zu geben halte ich für eine Frechheit. Ich lese Euer Magazin insbesondere, um vor solchen „Fehlprodukten" gewarnt zu werden. Offensichtlich habt Ihr hier einen „Kurzzeittest" vorgenommen, der nur oberflächlich war und nicht in die Tiefe ging. Wenn ich mir dann wieder die Beweihräucherung in anderen Tests, anschaue, bzw. die angebliche Testdauer, dann muß ich mir wirklich überlegen, welche Glaubwürdigkeit Ihr noch habt bzw. inwieweit der Bezug Eurer Zeitschrift eigentlich noch eine Berechtigung hat (insbesondere bei erhöhtem Preis). Besonders lustig (oder traurig) wird es dann noch, wenn ich die oben genannten Fehler der Herstellerfirma mitteile und den in der Anlage befindlichen Brief erhalte. Wenigstens ein Umtausch meiner offensichtlich „älteren" Version eines neu auf den Markt gekommenen Spieles hätte man mir kulanterweise zugestehen können, zumal mir dieses Recht eigentlich gesetzlich zusteht.
Gerade dieser Fall macht in meinen Augen die Negativwerbung für Originalprodukte, die das Raubkopieren in so großem Umfang populär gemacht hat. Wer einmal für solch ein fehlerhaftes Produkt 49,00 DM bezahlt hat, überlegt es sich in Zukunft zweimal, ob er sich ein weiteres kauft. Gebrannte Kinder scheuen das Feuer!
Ich hoffe, daß Ihr meinen Brief im Feedback abdruckt oder ich zumindest eine Antwort von Euch erhalte.

Volker Hug

(Anm. d. Red.: Tja, anscheinend hatten wir eine andere (neuere) Version zum Test vorliegen. Von den angesprochenen Fehlern haben wir in dieser Art nichts merken können. Wir bitten jedoch reLINE hiermit darum, das Programm, sofern es eine neue und verbesserte Version gibt, auszutauschen. Hier ist dazu noch das Antwortschreiben von reLINE an Volker:
„Sehr geehrter Herr Hug,
wir haben Ihr Schreiben bezügl. Oil Imperium C-64 erhalten.
Laut Aussagen des Programmierers kann pro Monat höchstens ein Ölfeld anfangen zu brennen. Es können sich natürlich mehrere in Brand befinden, die Brenn-Meldung kann jedoch höchstens 1x pro Monat erfolgen.
Die Entdeckung von angeheuerten Saboteuren steigert sich in Bezug auf Wahrscheinlichkeit während des Spielverlaufes. Je mehr Geld die Computerspieler haben, desto öfter engagieren sie einen Detektiv, der wiederum die Warscheinlichkeit des Entdeckens erhöht.
Der Übertrag bei zu hohem Barkapital ist uns bekannt. Er ist jedoch systembedingt.
Der Fehler in Alaska trat in einer älteren Oil Imperium-Version auf und müßte im neuesten release behoben sein.
Mit freundlichen Grüßen, Holger Gehrmann,
reLINE Software GmbH)"

„Noch 'ne Story"

Ich habe in der tollen Dezember-Ausgabe auf S.26 im Feedback die „Karriere"-Story eines Computer-Freaks gelesen. Hiermit erzähle ich Ihnen alles über meine „Karriere" am Computer. Ich bitte Sie darum, das Folgende abzudrucken und zu veröffentlichen. Vielleicht kann sich der eine oder andere Leser angesprochen fühlen. Oder?
Also, fangen wir an...:
Angefangen hat's bei mir 1981. Zu der Zeit standen überall in Pommes-Frites-Buden, an Kiosken und Supermärkten oder vor dem Eingang von Spielhallen Spielmaschinen. „Galaxy Wars" und andere phantastische Namen, die mit ihren Programmen zu dieser Zeit „hochmodern" waren. Fast jedesmal, wenn ich mit meinen Eltern spazieren ging und irgendwo, wo wir vorbeikamen, ein Automat stand, fragte und bettelte ich um 1 Mark (ich war 13), um mich dem Rausch eines Weltraumkriegs oder pillenfressenden Sprites hinzugeben.
Dann kam der Sommer 1982. Bei uns im Hauptbahnhof in einer Nische wurden 3 Automaten aufgestellt (2 „Phönix", 1 „Quasar") „Phönix" wurde mein „Liebling". Die damals atemberaubende Grafik und Handlung zogen mich immer wieder zu ihm hin. Als dann noch die Neue Deutsche Welle ihren Höhepunkt erreichte und meine Schulzeit trotz Phönix im Kopf erfolgreich verlief, fühlte ich mich super. Und da ich viele Freunde hatte, die auch „Phönix-Fans" waren (Phönix-Freaks wäre passender!), entwickelten sich regelrechte Bildschirmschlachten. Taschengeld- Empfang, und ab zum Bahnhof.
Im Sommer 1983 verschwanden die Automaten, und ich wurde depressiv, denn bei jedem Spiel am Phönix zeigten sich bei mir schon die ersten Sucht-Erscheinungen. Dann aber zeigte mir ein Freund das ATARI VCS 2600. Und ich fing Feuer und Flamme, denn die Auswahl an Modulen war großartig. „Asteroids" und „Adventure" waren meine Favoriten. Zu Weihnachten dann lag ein ATARI VCS 2600 unterm schön geschmückten Tannenbaum, und bei uns zu hause brach das Spielfieber aus. Das hielt ein halbes Jahr, dann hatte ein anderer Freund einen Colour Genie-Homecomputer zu Hause, mit dem er Adventures spielte. Und als er mir dann auch noch erklärte, was man damit alles machen kann, war ich nicht mehr zu halten! Einen Monat später kaufte mir mein Vater den VC-20 mit Datassette und einigen Modulen. So schön, so gut, doch dann kam bei mir die Einsicht, daß ich einen größeren Speicher brauchen würde, und 1984 kaufte ich mir vom Lehrlingsgehalt einen C-64 zum damaligen Preis von 498,00 DM und eine Datassette. So, da hatte ich ihn also nun, den weltberühmten Rechner oder das als Brotkasten bezeichnete Gerät. Ja, und den habe ich bis heute noch (1.12.'89) und ich darf wohl sagen, daß ich mit ihm nie Schwierigkeiten hatte. Natürlich besorgte ich mir Raubkopien, die ich allerdings aufgrund moralischer Bedenken wieder zurückgab. Ich kaufte mir Programme die alle ihrem Preis entsprachen und auch nach Monaten noch interessant und spannend sind.
Jetzt habe ich die Qual der Wahl: Entweder behalte ich meinen C-64, schmeiße die Datassette raus und hole mir die neueste Floppy, oder ich steige auf ATARI um und kaufe mir 'nen 1040 STF mit Farbmonitor. Nun ja, das ist meine Geschichte. Ich muß dem Schreiber der ersten Story (MM glaube ich, stand da) recht geben: Früher die Spiele waren echt super und das neueste Spiel von TAITO auf der japanischen Messe, „SAGAIA" (DARIUS 2), hat eine echt geile Grafik. Hoffentlich bleibt das im nächsten Jahrzehnt so.
Ich verabschiede mich mit der Hoffnung, daß noch mehr den Mut finden, ihre „Story" über ihren Werdegang zum Computerfreak niederzuschreiben.

Stefan Hömens

„Rechtfertigung 1581?"

Vorerst das übliche, aber nichtsdestoweniger ehrlich gemeinte Lob für Eure Zeitschrift. Besonders, weil Eure Bewertungen so ungefähr mit meinen (soweit ich die Spiele kenne) identisch sind. Ich schreibe üblicherweise NICHT anonym, doch in diesem Fall bleibt mir leider nichts anderes über (sorry!). Es wird viel von Raubkopien geschrieben, aber in bestimmten Fällen wird man dazu gezwungen.
Laßt Euch schildern:
Ich bin 64er-User, und als die Floppy 1581 am Markt erschien, wurde sie heiß empfohlen. Demnächst würden Programme erscheinen, und da wäre doch so ein „Speicherriese" das einzig Wahre. Nun

SPACE-RAT 1

gut, ich ließ mich überzeugen und kaufte das Ding. Sie ist wirklich erste Qualität. Doch bis heute warte ich vergeblich auf die angekündigten Programme. Z.B. Pagefox arbeitet 100% damit. (und auch dort wird das unverständlicherweise nirgends erwähnt, sondern eher totgeschwiegen.) So ist Pagefox (und Printfox (+ Zubehör)) das einzige Programm in meinen Besitz, das keine Raubkopie ist (von ca 30 3 1/2" Disketten mit rund 95000 Blocks)!! Dabei funktionieren so viele Spitzenprogramme auf der 1581er (z.B.: Leaderboard, Kaiser, Times of Lore, usw.).
So lebe ich eben mit den Raubkopien, obwohl ich viel lieber Originale hätte. Wenn sogar ich als einfacher User mit gängigen Kopierprogrammen Spiele auf 3 1/2" kopieren kann (ca 40%) müßten es doch die Softwarehäuser viel besser können und mehr Spiele verkaufen. Da ich aber im Vorhinein nicht weiß, welche Games kopierbar sind, so sehe ich nicht ein, daß ich mir Spiele kaufe, eine 5 1/4" Floppy ausleihe und dann die Games, die nicht funktionieren, mit Verlust verhökere.
Wenn man die Kapazität der Floppies vergleicht, so sind die 3 1/2" Disks eher billiger (könnte das ein Grund sein?). Da aber eine Einsicht der Softwarehäuser eher nicht zu erwarten ist, so wird mir leider (ehrlich) nichts anderes übrig bleiben, als weiter zu kopieren (eine 2. Floppy ist aus Platzgründen nicht möglich), obwohl mir etliche Games, die ich gerne hätte verschlossen bleiben. Doch was soll's.
Ich wäre sehr an Eurer und an der Meinung anderer Leser interessiert...

A.N. Onym

(Anm. d. Red.: Eins steht fest: Auch eine Floppy 1581 ist keine Entschuldigung fürs Raubkopieren. In anderen Ländern wie z.B. GB, so kam es uns zu Ohren, ist es inzwischen gang und gebe, daß Programme, die einem als Raubkopie gefallen, als Original angeschafft werden. Das ist natürlich auch keine Lösung, die den hiesigen Anbietern gefallen wird, aber allemal ein Weg, der auf seine Weise beiden Seiten entgegenkommt. Das Thema steht auf jeden Fall auch weiter zur Diskussion – Zuschriften erwünscht!)

„Freitags am Kiosk..."

Das ganze Gelobe sparen wir uns (wenn nichts zu loben wäre, würden wir die ASM nicht lesen). Kommen wir gleich zur Sache.
Es fing damit an, daß wir uns am Freitag die neue ASM holten und das Feedback aufschlugen. Da sprang uns ein neuer Comic-Strip entgegen, und da in letzter Zeit immer mehr Comics auftreten (teils geile Dinger/teils zum Kotzen), fordern wir eine Extraseite für Leser-comics.
Die Covergeschichte: Laßt die Covers so wie sie sind; wem's nicht gefällt, der kann's ja abreißen.
Stichwort Raubkopien: Den üblichen Ketchup verkneifen wir uns. Jeder muß schließlich selbst wissen, ob er kopiert oder nicht. Wen interessieren denn schon die Gründe des anderen.
Der Zombie von Seite 3 (nein, keine Space-Rat-Figur): Unseren Vorschlag schicken wir mit.
Entweder macht ihr aus dem „Inhaltsseiten" (6/7) ein anständiges Inhaltsverzeichnis oder 2 Seiten mehr Spieletests. Apropos Spieletests: Laßt die extra Konsolentests weg (es sprechen die Amiga-User).
Postspiele und Microwelle: mehr!!!
Megahit & Monatshit: Da es ja fast nie einen Megahit gibt, liegt es doch auf der Hand, den Hit des Monats einzuführen.
Dauernd wird gemeckert, daß im Feedback zuwenig Platz sei (es sollte sowiso verlängert werden). Und dann der Brief von einem „Feedback-Kritiker" (S. 22) auf fast einer ganzen Seite. Seid ihr zu faul, das Ganze nochmal abzutippen?

Simon Bogumil, Jan Meyer

(Anm. d. Red.: Klar sind wir zu faul! Aber im Ernst: Wenn wir schon einmal einen Brief haben, den wir so mitnehmen können, dann tun wir's auch. Außerdem lockert so eine Abbildung das „Layout" auf.)

„Ganz gut, aber..."

Wir sind Leser Eurer Zeitschrift nun schon seit der ersten Ausgabe und verfolgen mit großem Interesse die Entwicklung. Nach langem Zögern haben wir uns entschlossen, einen Leserbrief zu schreiben, in dem wir diverse Themen zur Sprache bringen wollen. Vorab, Ihr seid die beste Softwarezeitschrift auf dem Markt (ein wenig fehlt aber auch die Konkurrenz). Insgesamt gesehen bringt Ihr eine recht gute Zeitschrift auf den Markt, obwohl auch einige Kritik angebracht ist.
1.) Die Tests der Strategie- und Simulationsspiele: Ihr solltet Testberichte objektiv verfassen und dem Leser überlassen, ob er sich ein solches Spiel kauft. Ihr testet auch zu wenige Spiele dieses Genres, was schade ist, da sie wirklich zu den anspruchsvolleren gehören und jedem, dem die Ballerspiele zum Hals raushängen, eine echte Alternative bieten.
2.) Die Screenshots sollten auf jeden Fall klar erkennbar sein. Tests von Spielen, die absoluter Schrott sind, sind unnötig. Tester, die von vornherein negativ gegen ein Spielgenre eingestellt sind, sollten den Test jemand anderem überlassen.
3.) SPACERAT sollte zu einem Comic innerhalb des Heftes zusammengefaßt werden (ein Hoch auf die Zeichner!!!) (...)
4.) Das Titelbild ist zwar gut gezeichnet, aber die Motive sind zuweilen unpassend. Als wir die neueste Ausgabe sahen, waren wir zuerst hocherfreut über das gelungene Motiv, aber bei genauerem Hinsehen kam uns die Galle hoch!!! Der Schriftzug eures gottgleichen Chefredakteurs (Ave Manfred!!!) war wirklich unangebracht.
5.) Der Heroinblick von Euerem ewig zugekifften soeben erwähnten Chefredakteur (...) müßte nicht jede erste Seite verunstalten.
6.) Die Hotline, Ewigen-Liste und die besten Grafiken+Sounds sind pure Platzverschwendung. Laßt doch die abgrundtiefen Poster weg. Wenn ich auch nur eines davon an der Wand hängen hätte, würde sich jedes weibliche Wesen zu Tode lachen, welches meine Bude betritt.
Und nun noch ein paar Worte an andere arme Kreaturen:
Die ewigen armen Schülerschicksale, die Computer geschenkt haben wollen, und die ohne Raubkopien nicht leben können, sollen doch endlich mit ihrem mitleiderregenden Gesabber anderen Compterusern und Freaks, die mit dem Computer auch noch was anderes machen als BALLERN und sich an diversen Strippokerprogrammen aufgeilen, nicht länger im Feedback (zurückfüttern, Greetings to the English-loosers) auf die Nerven gehen.
Softwarefirmen, welche ihren Programmschrott für Unsummen von Geld an den Mann (bzw. die Frau) bringen, sind die eigentlichen Kriminellen. Wir flüchten uns nicht in Raubkopien, sondern programmieren selbst und investieren unser Geld in Fantasy- und Strategiebrettspiele, die monatelange Unterhaltung garantieren.
.........to be continued

Alex, Ozzy, Manowar

(Anm. d. Red.: 1.) Anzahl und Umfang der Tests in diesem Genre richten sich nach Angebot und Nachfrage auf dem Markt, bei der Strategie wie auch bei der Action und sonstwo.
2.) Wenn es irgendwie zu machen ist, bringen wir von jedem Programm mindestens ein Foto – egal, ob gut oder schlecht (das Programm, versteht sich). Die Zusammenstellung Spielgenre/Tester wird so von uns praktiziert.
3.) Naja, jetzt kommt erstmal das Buch...
4.) Der Manfred-Schriftzug war ein Gag von Mark – und das war noch gar nichts! Wartet auf die neue ASM Special, die übrigens aus technischen Gründen erst am 15.2. (und nicht am 15.1.!) erscheinen kann.
5.) Er wird aber, denn selbst wenn ein Foto der gesamten Redaktion gebracht wird, ist Manfred mit drauf.
6.) Nichts zu machen! Es gibt zu viele Leute, die die eben erwähnten Dinge mögen, und deshalb bleiben sie drin.
Und nun noch ein Wort: „Loser" (Verlierer) schreibt man mit einem „o"!)

„Kurz und bündig"

Ich kaufe Eure ASM seit 7/89 und muß sagen, sie ist super. Euer Secret Service ist auch super, der Rest auch. Frage: Könntet Ihr bitte eine Lösung von Maniac Mansion bringen (C-64)? Das wäre toll!

Jörg Müller

(Anm. d. Red.: Selten bekommen wir einen so kurzen, knapp gehaltenen Brief (einfach super!). Den Lösungsweg zu Maniac Mansion gab's in unserer Special Nr. 2.)

„Soundtracker"

... jetzt will ich endlich mal den Grund wissen, warum ihr immer mit solch abdrüssigen Bemerkungen den Soundtracker in den Dreck zieht. Nennt mir doch mal ein besseres Programm fürs Musikerstellen. Wißt Ihr eigentlich, wieviele Programme und Intros mit Soundtrakker-Songs ausgestattet sind und sich verdammt geil anhören? Ich würde Euch zu gern ein paar übers Modem schicken, wenn Eures nicht dauernd besetzt wär'. Noch ein anderes Thema: Wenn Ihr in Eurer ASM 'ne Hardware-Ecke mit Modems oder der neuesten PD-Soft oder aktuellen Berichten über rechtliche Fragen etc. einführen würdet, würde Euer Leserstamm bestimmt ansteigen...

Pastar from Scorpio Force

(Anm. d. Red.: Nein, wir haben gar nichts gegen den Soundtracker (es macht echt Spaß, damit rumzuspielen!). Allerdings gibt es unbestreitbar Unterschiede zwischen den doch recht begrenzten Möglichkeiten, die der Soundtracker bietet und denen, die man mit komplexeren, meist auch schwieriger zu bedienenden Soundprogrammen hat, zumal, wenn letztere vom Programmierer noch selbst erstellt wurden.)

„Menschlicher"

Nachdem ich die Ausgabe 12/89, das Feedback und den Leserbrief von Thomas Schäfer aus Rendsburg gelesen bzw. regelrecht verschlungen habe, denke ich, daß ich auch mal etwas positive Kritik üben sollte. Ich halte die ASM für ein Magazin, das zu 99,9% in Ordnung ist. Über die fehlenden 0,1% müssen wir uns jetzt mal unterhalten: Der Leserbrief von T. Schäfer hat mich inspiriert, auch über das Layout der früheren Ausgaben der ASM nachzudenken. Ich kann mich eigentlich nur dem Aufruf von ihm anschließen! Das Design des Inhaltsverzeichnisses und der übrigen Artikel war „früher" einfach besser, hübscher oder – sagen wir mal – das Chaos war einfach „menschlicher", obwohl ich damit nicht sagen will, daß ich das Layout von heute abgrundtief schlecht finde. Meiner Meinung nach hatte das „Chaotendesign" der alten Tage die ASM zu einer perfekten Zeitschrift gemacht. Ich würde mir für die Zukunft wünschen, daß Ihr Euch vielleicht dazu hinreißen laßt, wenigstens ab und zu an die Tradition vergangener Ausgaben anzuknüpfen...

Klaus Willæe, Duisburg

Klaus Willæe hat uns auch noch Ergänzungen zum Computer-Lexikon Vol. II zugeschickt. Hier sind ein paar davon:

Analog = Hinweis, daß Anna die Unwahrheit sagte
CMOS = umgangssprachlich für Kreditkarte
Clipping = Wäsche auf die Leine hängen
Exception = Ausnahmebehandlung
File = Werkzeug zur Behandlung von Fingernägeln
Font = Rückraum eines Autos
Interpreter = Liedersänger
Langwort = Ansammlung von mehr als 10 Buchstaben
Return = Schlagvariante beim Tennis
Shell = bekannter Mineralölkonzern
Space Bar = Lokal im Weltall
Video Controller = Fernbedienung

„Artikellänge"

...Jetzt aber zur Sache: Weil ich Eure Zeitschrift häufig kaufe, will ich ein paar Vorschläge machen, wie sie zu verbessern ist (lohnt sich für mich dann ja auch mehr zu kaufen, woll?). Zuerst zu Euren Artikeln.

Mir ist aufgefallen, daß Ihr anscheinend die Länge Eurer Artikel vor dem Schreiben festlegt, z.B.: 1/2 oder 1 Seite. Das führt dazu, daß so manchem Eurer Redakteure nicht der Platz reicht oder daß ein paar Schmierf... äh Schreiber nicht wissen, wie sie den zugeteilten Raum ausfüllen sollen. Es wäre besser, wenn auf Kosten der nicht vorhandenen Anhänger von Übersicht unter den Lesern jeder seinen Artikel so lang wie eben nötig schreibt.

Im Feedback kann man auch Platz sparen, indem man keine von Compis ausgedruckten Briefe abbildet, sondern kleiner (nicht kürzer) neu schreibt. Abgesehen davon begründet Ihr Eure Noten nicht gut genug (bei schlechten Spielen), und wenn Ihr erstmal über ein Spiel herzieht, sieht's übel aus! Null Sound, null Motivation, null.. (z.B. Flop des Monats 12/89 – der Screenshot sieht nicht gerade nach Grafik 3 aus...).

Aber, was anderes. Wenn ich jetzt anfangen würde, darüber zu reden, wieviele Kriegsspiele Ihr schon zur Schnecke gemacht habt, brauchtet Ihr eine ASM mit dem Feedback von der Größe eines Telefonbuchs (aber das gibt ja nur eine lächerliche Preiserhöhung von ein paar Milliarden DM). Als seltsam erachte ich da aber Euren Artikel über CABAL. Als ich nämlich die ASM S. 32/33 aufschlage, spritzt mir nur so das Blut der armen Terroristen entgegen, die Bernd einfach niedergemetzelt hat (Du böser Schlingel), anstatt sie zu resozialisieren (was natürlich eh nix bringt und zur Folge hat, daß sie, nachdem sie alle gemeinsam in einer Suite mit Gitterfenstern untergebracht wurden, – natürlich, um die Kosten zu senken – Anschläge auf Herrhausen u. Co verüben) – (wie? Nein, ich wähle nicht REP...). Jetzt mal ernst: Mir macht der Artikel gar nichts aus (auch schon gemerkt, wie?). Mir tut es höchstens leid, daß Ihr die anderen Action Games nicht genauso behandelt habt. Ihr solltet das Ganze lieber als Aufforderung ansehen, Eure Moralpredigten aufzugeben. Denn (wie Ihr plötzlich zu bemerken scheint) ist da ein gewaltiger Unterschied zwischen Geballer auf Pixel und Töten in der Realität. Weiter in Kurzform:
Nicht alle Seiten farbig, Geld sparen für 2. Poster. Fantasy-Ecke einrichten (los, alle Mann an ASM schreiben, dann werden die schon sehen, wieviele sich dafür interessieren). Zwecks Übersicht über Eure 7543 ... Millionen Redakteure mal 'ne Seite mit Fotos, Name, Steckbrief usw....

Harribo, das Gummibärchen

(Anm. d. Red.: Quark! Natürlich ist bei uns die Länge einzelner Artikel nicht vorgegeben, sondern es läuft genau so, wie Du das vorgeschlagen hast: Jeder schreibt bei seinem Test so viel, wie er das für richtig/nötig hält.)

„Ziemlich schlimm"

Ich bin ein typischer Gratis-Leser Eurer Zeitschrift. Ich beziehe die ASM von meinem Freund, der sonst eigentlich ganz normal ist. Bis auf das Cover und den Umfang ist die ASM ziemlich schlimm. Ich werde die Punkte der Reihe nach aufzählen: 1. Chaotisches Inhaltsverzeichnis! 2. Software-Tests: Über Euren Schreibstil kann man streiten, manchmal ist er ganz witzig, manchmal denkt man, ein 12-jähriger hat hier mal schreiben dürfen. Das Testurteil ist auch ziemlich umsonst, denn wer sich ein Spiel kauft, weil ihr es gut bewertet habt, wird bald zähneknirschend die Diskette an die Wand werfen (siehe Test „Shufflepuck Cafe". Das Game ist totaler Mist!!! Nach 30 Minuten hat man es satt!). 3. Feedback: Immer wieder werde ich von Lachkrämpfen geschüttelt, wenn ich lese, wie einige uninformierte Lamer irgendeinen Blödsinn verzapfen...
4. Spacerat (Untertitel: Auf der Suche nach der verlorenen Pointe!) Diese Comic-Figur entstand vermutlich, als der Zeichner einen Krampf in der Hand hatte (derselbe Zeichner, der Euer blödes ASM-Logo schuf!). 5. Secret Service: Ihr druckt wirklich auch jeden Mist ab, der Euch zugeschickt wird ... Übrigens glaube ich nicht, daß Ihr besonders gut informiert seid, oder wußtet Ihr, daß Mario van Zeist bei Digital Marketing bereits fleißig an Hawkeye II programmiert???

anonym

(Anm. d. Red.: Ja, doch, wußten wir! Hingegen scheinst Du ja ASM-mäßig nicht so ganz auf dem laufenden zu sein, oder woher weißt Du, daß Spacerat vom selben Zeichner ist wie unser „blödes ASM-Logo"? – dem ist nämlich nicht so – harhar $$$%)

c16chris

„An den Hut stecken!"

...Die Konvertierungen könnt Ihr Euch an den Hut stecken. Wer hat eigentlich Dynamite Düx getestet? Meiner Meinung nach sollte das Spiel die Bewertung 0-1-8-0-7 bekommen. Außerdem finde ich, daß man die PC-Konvertierungen auch übertreiben kann (7 Stück in 11/89)...Aber nun mal was Positives (im weitesten Sinne). Wie steht's eigentlich mit einer Komplettlösung für Zak McKracken?...

(Anm. d. Red.: Die PC-User laufen wahrscheinlich Amok, wenn sie Deinen Brief lesen. Es gibt nämlich gar nicht wenige davon, und die sind schon meistens sauer, weil's nur wenige Programme gibt, die zuerst oder ausschließlich für PC veröffentlicht werden, weswegen wir den PC bei den Konvertierungen eben auch stark berücksichtigen. Lösung zu Zak McKracken: Frag nicht, wie's steht, sondern wo's steht – in der ASM 2/89 nämlich...)

„Frust"

Es ist doch immer wieder überraschend, ja erstaunlich, wie die Leute versuchen, in Euer wertes und begehrtes Feedback zu kommen. Als bestes Beispiel gebe ich die wirklich unverschämten Briefe des Robert Schneider (wenn der Typ denn überhaupt so heißt!?) aus Ravensburg (in 10/89 und 12/89) an. Daran kann auch sein schöner Vorname nichts ändern. Es ist offensichtlich, daß diese Person Euch reingelegt hat und beide Briefe von ihm stammen ... Unsereins hingegen schreibt sich dumm und dusselig an Briefen an die ASM, ohne einen Feedbackabdruck zu erreichen...
Zu der Preiserhöhung will ich aus Überzeugung sagen: Warum die allgemeine Entrüstung einiger Eurer werten Leser? Wenn man bedenkt, was für einen Wälzer (mein Gott, waren das in ASM 12/89 180 Seiten???) man für die 7,50 DM bekommt, kann man doch nicht von „Überteuerung" sprechen! Da muß ich Euch wirklich den Rücken stärken, ich, der ich seit einem guten Jahr ASM voller Entzücken lese und meine, daß einem von Ausgabe zu Ausgabe mehr geboten wird. Der einzige und wohl (leider) unabwendbare Wermutstropfen ist, daß wir C64 (ich C 128)-User immer kürzer kommen. Bedenkt, daß es mindestens 50% (!) Eurer Leserschaft genauso geht wie mir! Naja, das ist der Lauf der Dinge (oder der Technik) und keinesfalls ein Vorwurf an Euch, die Ihr wenigstens noch hin und wieder C-64-Games testet (Im Gegensatz zu diversen anderen Computerzeitschriften!)...

Robert Lebin

„MSX-Protest"

Bevor ich loslege, sei gesagt, daß ich ein MSXer bin!! Jetzt könnt Ihr den Brief entweder wegschmeissen (würde mich nicht wundern) oder lesen, und vor allem mit Stellungnahme abdrucken (neues Weltwunder).
1. Nennt Euch künftig AST (AMIGA& ATARI ST Magazin) und nicht ASM. Dann wäre endlich Schluß mit Eurer Heuchelei. Eure wirklich zum Himmel stinkende Ignoranz kleineren Systemen gegenüber ist UNERTRÄGLICH. Ich will gar nicht anfangen, die anderen Systeme schlecht zu machen, aber hört auf rumzudröhnen, was diese beiden Computer doch für Supermaschinen sind.
Ihr seid ja völlig aus dem Häuschen, wenn da ein Spiel rauskommt, das 32, 64 oder 128 Farben bringt. Wow! Der MSX-2 bringt 256 OHNE EINSCHRÄNKUNG und vor allem GLEICHZEITIG. Und jetzt sperrt mal die Ohren auf: Es gibt jetzt einen neuen MSX Computer. Dieser nennt sich MSX-2+ und ist ein Computer, der
- ein Homecomputer ist,
- billiger ist als Atari ST oder Amiga
- 19268 Farben auf EINMAL darstellen kann (Homecomputer),
- 9 Kanal FM-Sound bietet (+ 64 Presets),
- auf mehr Software zurückgreifen kann, als ST und Amiga zusammen.
Nun könnt Ihr zu Eurer Verteidigung sagen: „Die 16-Bitter sind eben am meisten gefragt (z. Zt.)." Das mag sein, bedeutet aber noch lange nicht, daß es keine 8-Bitter mehr gibt. Euer Magazin wird auch in Österreich und in der Schweiz gelesen. Zieht man die Anzahl der MSX-1, 2, 2+ User aus diesen 3 Ländern zusammen ergibt sich eine Anzahl von Usern, die beispielsweise wesentlich größer ist als die der SEGA, NINTENDO oder PC-Enging User. Aber gerade bei denen reißt Ihr Euch ja alle Beine aus: Monat für Monat viele Sonderseiten und wie NEU die Spiele sind! Damit wären wir beim nächsten Punkt: Eure Aktualität
Streicht das Wort A im Sinne von Aktuell in Eurem Titel
Hier einige Beispiele (wer es nicht glaubt soll vorbeikommen)

Name	auf MSX erschienen	andere Systeme (ASM-Neuheit)
Vampire Killer (Castlevania)	1986	1/89
Metal Gear	1987	10/89

Das nur als Extrembeispiele. Die Reihe setzt sich unendlich fort mit USAS, R-Type, Dragonspirit, Govellius, Ancient Ys Vanished Omen, u.s.w.
Fast alle japanischen Firmen (TAITO, IREM, KONAMT, NAMCOT, CAPCOM u.s.w.) produzieren zunächst die MSX-Versionen. Da diese Spiele (Automatenkonvertierungen) direkt vom Hersteller programmiert werden, sind sie meistens auch besser als die Versionen von den Firmen, die die Lizenzen kaufen. Blickt mal in die Vergangenheit zurück und schaut Euch die KONAMI-Spiele auf MSX und dann die IMAGINE-Lizenzversionen für den C-64 und anderen System an. Was ist wohl besser? Eine Tatsache, die fast immer zutrifft.
Wenn Ihr also meint, Ihr müßtet Euch AKTUELL nennen, dann erwähnt bitte, daß solche Spiele bereits KONVERTIERUNGEN sind.
Um so langsam mal zum Schluß zu kommen: Tragt dem MSX mehr Rechnung. Schaden wird es Eurem Image sicher NICHT. Und eines kann ich Euch sagen: Die MSX 1, 2 oder 3 oder 4-Megaroms sind wirklich AFFENGEIL. Wie gesagt, es kann ruhig mal einer von Euch vorbeikommen und sich das ansehen. So, jetzt habe ich meinen Frust von der Seele geblasen. Denkt mal über diesen Brief nach. Ich verbleibe mit frohen Weihnachtswünschen, und rutscht gut ins neue Jahr.

Jan Kimpflinger

(Anm. d. Red.: Ja, wir wissen, daß die MSX-Familie, genau wie auch die des Spectrum, in der ASM nicht besonders stark vertreten ist. Die Gründe dafür sind allgemein bekannt und bedürfen keiner neuerlichen Erwähnung. Zu Deinen Argumenten: Ich habe noch kein MSX-Spiel gesehen, das 128 Farben darstellt und bei dem noch was abgeht. Vampire Killer und Metal Gear sind zu den von Dir genannten Terminen für das NES vorgestellt worden – mit MSX hat das wenig zu tun.
Daß wir uns um die Konsolen kümmern, hat etwas damit zu tun, daß wir von den Anbietern dieser Systeme auch bemustert werden – ich habe schon lange kein neues MSX-Programm mehr gesehen. Ich (persönlich) finde das auch etwas schade, da ich ein absoluter Fan der Gradius-Reihe bin, die wirklich auf dem MSX, abgesehen vom schlechten „Scrolling", alle anderen Versionen schlägt. Insgeheim hoffe ich natürlich, daß es irgendwann einmal Gradius auf der PC-Engine geben wird.)

SPECIAL INTEREST

POSTSPIELE

Nachdem der Weihnachtsrummel vorbei ist, melden wir uns hier wieder mit einer neuen Ausgabe der Postspiel-Rubrik. Wer noch nicht weiß, was Computerspiele per Post sind, der darf die allgemeine Einführung sowie die Besprechung des „Einsteigerspiels" ASHES OF EMPIRE in der ASM 10/89 nachlesen, in der 11/89 stellten wir LEHENSHERREN vor, diesmal geht's um Stahl auf Rädern: RAILWAY.

Titel: Railway, **Auswertung:** computerausgewertet, ca. 4 DIN-A4-Seiten, **Kosten:** pro Spielzug ca. 6 DM, Anleitung 5 DM, Startaufstellung 10 DM, **Zugzeitraum:** ca. 2 Wochen, **Zeitaufwand für einen Spielzug:** ca. 1/2 bis 1 Stunde, **Anbieter:** Peter Stevens Postspiele, Danziger Str. 111, 5042 Erfstadt 1, Tel.: 02235/42350.

RAILWAY ist ein Strategiespiel, in dem jeweils 15 „Eisenbahnmagnaten" (und solche, die es noch werden wollen) um die Erschließung des amerikanischen Kontinents kämpfen. Das Ganze passiert, indem man Eisenbahnlinien kauft, ausbaut und dabei seine Konkurrenten bankrott macht. Aber Vorsicht! RAILWAY funktioniert nicht nach dem Haudrauf-Prinzip, sondern ist eine Wirtschaftssimulation allerfeinster Güte, bei der sich alles um den Aktienmarkt der jeweiligen Eisenbahngesellschaft dreht. Wenn Sie also beim Wort „Aktienleerverkäufe" glänzende Augen bekommen und Ihr Herzschlag beschleunigt wird, wenn Sie Ihren Kreditrahmen bis kurz unter die Schmerzgrenze ausgeschöpft haben und ihre Eisenbahngesellschaft im nächsten Spielzug den Bach runtergehen kann – oder auch nicht, dann sind Sie bei RAILWAY an der richtigen Adresse.

Zu Beginn des Spiels steht jedem künftigen Eisenbahnboss eine bestimmte Geldsumme zur Verfügung (natürlich wie immer „zu wenig"), die wahlweise in Aktien bestehender Eisenbahngesellschaften investiert oder zum Ankauf privater Eisenbahnstrecken verwendet werden kann. Von Letzteren wird pro Spielrunde eine Handvoll angeboten. Bei der Planung des „eigenen" Streckennetzes hilft eine Karte, in der alle „Eisenbahnrouten" und „privaten" Gesellschaften eingetragen sind. Durch die Bezeichnung mit Nummern und Buchstaben lassen diese sich auseinanderhalten.

Das Spiel beginnt achtzehnhundertschnee, nachdem die ersten Eisenbahnlinien gebaut worden sind. RAILWAY orientiert sich an der historischen Situation, wobei jeder Spielzug zwei Jahre Spielzeit umfaßt. Entsprechend fallen die Schlagzeilen der Nachrichten auf dem Auswertungsausdruck aus. In den ersten zehn Runden geht's hauptsächlich darum, die Eisenbahnlinie an der Ostküste auszubauen, während es danach 'gen Westen geht (wenn man bis dahin noch keine große Eisenbahngesellschaft hat ausbauen können, kann man durch Ankauf einer der Schlüsselstrecken u.U. einen „Großen" gehörig ärgern...).

Das Spiel gewinnt, wer am Ende am meisten Spielpunkte jeweils auf die folgenden fünf Kategorien vereinigen konnte (es kann also bis zu fünf Gewinner geben):

Robber-Baron-Punkte – setzen sich aus dem Wert des Streckennetzes zusammen.

Rail-Mogul-Punkte – gibt's für alle Direktoren und Präsidenten von Eisenbahngesellschaften.

Rail-Builder-Punkte – gibt's für bestimmte Streckenverbindungen und „Gebietsverbindungen".

Rail-Magnat-Punkte – gehen an die Präsidenten der Gesellschaften abhängig von der Anzahl der Gebiete, die mit ihrem Streckennetzsystem verbunden sind.

Rail-Baron-Punkte – setzen sich aus der Punkt-Summe der vier vorhergehenden Kategorien zusammen.

Das Spiel selbst besteht hauptsächlich aus guter Planung, finanztechnischem Geschick, Wissen (!) um alle fiesen Geldgeschäfte (Absprachen zum Sturz einer bestimmten Gesellschaft sind gar nicht selten!) und daraus resultierendem „Glück an der Börse". Hinzu kommen Aktionen, die man als Präsident einer Gesellschaft durchführen kann. Fusionen, Streckenausbau, Kredite, Kapitalerhöhungen, Monopolkapital, politischer Einfluß (zu deutsch: Bestechung!), Dividenden, Stocksplitting sind nur einige Nettigkeiten, mit denen sich der Eisenbahnfürst 'rumschlagen muß.

Meine Erfahrungen mit RAILWAY waren nicht durchweg positiv: Die komplexe Anleitung, in der mit diversem Wirtschaftsvokabularium nur so 'rumgeschmissen wird, verschreckt zunächst mal den Nicht-Börsianer. Bis man als „Wirtschafts-Anfänger" die komplexen Mechanismen begriffen hat, haben andere in der Regel schon ein kleines Mini-Imperium aufgebaut. Dann empfiehlt es sich, sich mit stärkeren Spielern zusammenzutun, um beim gemeinschaftlichen Vorgehen seinen eigenen Profit noch mitnehmen zu können. Eine andere Möglichkeit besteht darin, die Rolle des „Störers" zu spielen, die (zugegebenermaßen) auch nicht ganz unattraktiv ist, und bei der man ebenfalls (besonders in der zweiten Hälfte des Spiels) noch einige Punkte absahnen kann.

Eine besonders „linke" Methode ist z.B., die Fusion einer eigenen privaten Gesellschaft mit einer „fremden„, aktiven Eisenbahngesellschaft, von der man reichlich Aktienkapital besitzt, durchzuführen. Durch diese Fusion bekommt man von der Eisenbahngesellschaft Aktien entsprechend der Länge der Strecke der privaten Gesellschaft ausgegeben. Das kann (und war ja auch so beabsichtigt) zur Aktienmehrheit (und damit zum Präsidentenstuhl) in der Eisenbahngesellschaft führen, in die man die ehemals eigene private Gesellschaft hineinfusioniert hat.

Ein beliebtes, wenn auch u.U. sehr riskantes Mittel sind Aktienleerverkäufe, um einen unliebsamen Konkurrenten ohne Barmittel in den Bankrott zu treiben.

Wer derartige wirtschaftliche Finessen liebt, der ist mit RAILWAY gut beraten. Dieser Bericht sollte jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Materie an sich sehr trocken ist. Der Taschenrechner gehört neben jede Auswertung! Hier kommt's auf Mark und Pfennig an – bzw. Dollar – es geht ja um die amerikanische Eisenbahn. Positiv ist die Tatsache, daß man, auch wenn man am Anfang einen relativ schlechten Start gehabt hat, noch etwas aus seiner Position machen kann, also nicht ein für allemal ins Hintertreffen gerät.

Fazit: RAILWAY sollte spielen, wer eine komplexe Wirtschaftssimulation sucht. Hobby-Börsianern mit der nötigen „Risikobereitschaft" kann RAILWAY empfohlen werden. A.B.Stikkney's historisches Zitat in der Spielanleitung bringt die RAILWAY-Atmosphäre auf den Punkt: „Ich habe den größten Respekt vor jedem einzelnen von Euch als Mann von Ehre, aber als Präsidenten von Eisenbahnen traue ich Euch nur soweit ich Euch beobachten kann."

CS

DIE GÖTTER MÜSSEN VERRÜCKT SEIN!

Programm: Myth, **System:** C64 (angeschaut), Atari ST, Amiga, **Preis:** zwischen 35 und 85 DM (acht bis 16-Bit), **Hersteller:** Systems 3, England, **Muster von:** 7, 15, 21

In die Welt der Mythologie entführt Euch das Spiel **MYTH**. Das Spiel hat aber nichts mit dem gleichnamigen Adventure zu tun, sondern es ist ein total eigenständiges Produkt. Nach bester Jump-and-Run-Manier gilt es, den Helden durch alle Gefahren zu geleiten. Nachdem man die Story besser nicht durchgelesen hat (sie ist total besch ... und verwirrend), sollte der eigentlich interessante Teil der Anleitung studiert werden. Hier sind nämlich sehr wichtige Hinweise zu finden.
Es geht jedenfalls darum, sich von einer mythischen Welt in die nächste vorzukämpfen, um schließlich in der letzten den bösen Feind zu besiegen – denn so lautet der Wille der Götter. Los geht's mit der Welt der griechischen Sagen. Das merkt man spätestens daran, daß ein Höllenhund das Spielersprite mit Feuerstrahlen röstet. Oder auch an der Medusa, deren „schöner" Anblick unseren Helden zu Stein erstarren läßt. Dann treiben noch ein paar olle Griechen, diverse Skelette, Dämonen und eine Nymphe ihr Spielchen. Wie es natürlich gar nicht anders sein kann, sind diese Typen alles Gegner, die nach Herzenslust gekillt werden dürfen; setzen doch einige davon Extrawaffen oder Zusatzenergie nach ihrem Ableben frei. Das wäre aber alles noch nichts Besonderes, doch das Spiel enthält auch einen gehörigen Schuß Strategieelemente. Zusammen ergibt diese Mischung ein Action-Adventure, obwohl die Actionelemente deutlich überwiegen. Um z.B. den ersten Abschnitt des ersten Levels zu bewältigen, sind eine Menge Aktionen notwendig.

Zuerst nur mit den eigenen Fäusten bewaffnet, muß einer der grünen, fliegenden Dämonen getötet werden. Als Zusatzwaffe erhält man dann Feuerbälle, die aber in ihrer Anzahl begrenzt sind. Solange der Spieler im Besitz dieser Feuerbälle ist, erhält er durch jedes weitere Töten eines grünen Dämons ein Energie-Icon, welches aufgesammelt werden sollte. Erst wenn der Vorrat an Feuerbällen erschöpft ist, gibt's neue. Als nächstes sollte man sich nach rechts unten begeben, weil da besonders viele Skelette zum abmurksen herumlaufen. Eines davon überläßt dem Spieler freundlicherweise sein Schwert. Damit ausgerüstet geht man wieder nach oben. Irgendwo hängt ein Skelett an einer Kette herum. Die Kette wird mit dem Schwert zerschlagen, das Skelett fällt herunter, und der Spieler sollte hinterher springen. Jetzt gilt es nur noch, ein Skelett so nahe am Feuersee zu vernichten, daß dessen Kopf in den See fällt. Dies mag ein mächtiger Dämon aber gar nicht, woraufhin er erscheint und unser Männchen mit dem Dreizack attackiert. Mit Hilfe der Feuerbälle ist es aber kein Problem, dem Dämon zu zeigen, wo's langgeht.
Er verabschiedet sich dann ziemlich hastig und läßt den Dreizack zurück. Der Rest ist jetzt ein Kinderspiel: So lange nach rechts oben laufen, bis man vom Höllenhund beschossen wird, und den Dreizack werfen – schon steht der Eingang (oder besser Ausgang) zum zweiten Abschnitt offen. Den löst Ihr aber jetzt bitte selbst, ja?

An der Schilderung der Ereignisse läßt sich ganz gut erkennen, daß MYTH keineswegs einfach zu spielen ist. Zu Beginn ist es auch ziemlich frustrierend, da man einfach nicht weiß, was überhaupt Masse ist. Mit der Zeit kommt aber die Erkenntniss und damit auch der Spielspaß. Die Grafiken sind sehr gut gelungen und lassen das richtige Feeling aufkommen. Die Animationen sind ebenfalls echt sehenswert. Schade ist nur, daß sich im Spiel einige technische Fehler breitgemacht haben. Ab und zu verliert die Spielfigur z.B. ihren Unterleib, was witzig aussieht, da nun Kopf und Oberkörper getrennt durch die Luft schweben. Von Zeit zu Zeit ist auch ein Flackern des Interrupts zu sehen. Trotzdem, durch die guten Grafiken und Animationen werden diese Fehler mehr als ausgeglichen. Erwähnenswert sind noch zwei weitere Dinge, eines ist positiv, das andere negativ. Fangen wir mit der schlechten Nachricht an: Die Ladezeiten zwischen zwei Spielen sind immens hoch. Doch dafür ist, und das ist die gute Nachricht, während der Ladezeit ein sehr guter Sound – programmiert von den Maniacs of Noise – zu hören. Zu sehen ist im Vorspann auch ein hübsches Mädel, das den Spieler mit einer tollen Sprachausgabe willkommen heißt.

MYTH ist ein Spiel, das trotz kleiner Fehler mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt wurde. Es ist sein Geld wert.

Ottfried Schmidt

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Heavy Metal Ninja

Programm: Ninja Warriors, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 70 DM (16-Bit), ca. 35 – 50 DM (8-Bit-Kass. + Disk.), **Hersteller:** Virgin Games, England, **Muster von:** Virgin.

Hier muß man den Spielspaß mit der Lupe suchen

Und immer wieder Ninjas: Als allerneuesten Aufguß dieses Uralt-Themas, an dem sich schon die verschiedensten Hersteller die Zähne ausgebissen haben, bietet **VIRGIN** nun mit den **NINJA WARRIORS** eine weitere Variante, die ebenso wenig erfolgversprechend ist wie all die anderen Hack-em-up's, die bereits in jenem bekannten schwarzen Loch verschwunden sind...

Dem Spiel liegt ein Automat von **TAITO** aus dem Jahre 1988 zugrunde, jener Zeit also, als *Double Dragon* die Herzen jedes Spielers höher schlagen ließ. Die Handlung des Spiels ist dabei so unwichtig wie nur eben möglich. Auf der Packung steht zwar irgendein konfuses Zeug mit „Revolution", „Unterwelt" und „Monstern", aber es reicht, um zu erfahren, daß der Held des Spiels ein Roboter ist, der wie ein Ninja-Kämpfer aussieht und wie eben dieser fighten kann. Der einzige Zeitpunkt, an dem der metallene Ursprung unseres Helden zu bemerken ist, betrifft sein Ableben, denn dann löst er sich in bröckchenweise in Wohlgefallen auf. Ansonsten zeichnet sich das Spiel durch jenen hirnrissigen Spielablauf aus, der bei Metzelspielen dieser Art an der Tagesordnung ist und bei NINJA WARRIORS zudem noch abgrundtief langweilig ist. Der Screen wird sowohl beim Amiga als auch beim C-64 nur zur Hälfte genutzt. Innerhalb dieses schmalen Grafikschlauchs muß der Heavy Metal Ninja lediglich nach rechts laufen und dabei alle Feinde niederstechen oder mit Wurfsternen spicken, die ihm in die Quere kommen. Soldaten, bewaffnet mit MP's, Granatwerfern, Mörsern oder Messern sowie unterschiedliche Monster und Ninja-Kämpfer knabbern beständig an der Energieleiste. Zwar beherrscht unser Ninja einige Sprung- und Kampftechniken, aber benötigt werden sie nicht. Ihr müßt lediglich laufen, ducken und zustechen. Irgendwann ist das Levelende dann erreicht, der Kampf gegen den Endgegner kann beginnen.

Pro Spiel stehen Euch drei Leben zur Verfügung, wobei mit einem dreifachen Continue diese Anzahl faktisch auf zwölf erhöht ist. Der Verbrauch ist aber auch wirklich immens, besonders auf dem Amiga. Hier gibt's nämlich knackige Gegner, die wesentlich besser standhalten und aggressiver attackieren als auf dem C-64. Löblich ist auf dem Amiga auch die gute, sehr differenzierte Animation aller Spielfiguren, bei der der C-64 nicht mithalten kann. Leider gibt's neben dem Spielmanko auf dem Amiga noch das Lademanko: Die Backgrounds werden stückchenweise nachgeladen, was den sowieso schon müden Spielfluß noch weiter stört. Der C-64 zieht sich die Levels zwar komplett rein und bietet einen erträglichen Schwierigkeitsgrad, doch dürft Ihr auch hier mit der Lupe nach dem Spielspaß suchen. NINJA WARRIORS ist einfach ein unerträglich ödes Spiel, das bereits nach fünf Minuten nicht mehr zum Spielen motiviert. Na gut, die Grafiken sind okay, der Sound auf beiden Rechnern flott und nett komponiert, doch letztendlich ist der Spielablauf ohne jede Variabilität und Ansprüche an das Lernvermögen und Können des Spieles.

Die einzigen, die sich bei dieser Versoftung die Hände reiben, sind TAITO, denn die wurden ihren alten Spielhallenschrott gewinnbringend los...

Michael Suck

	(Amiga/C-64)
Grafik	**7/7**
Sound	**8/8**
Spielablauf	**3/4**
Motivation	**3/4**
Preis/Leistung	**3/4**

Die ewigen Jagdgründe

Programm: Snare, **System:** C-64, **Preis:** ca. 45 DM (Disk), ca. 35 DM (Kass.), **Hersteller:** Thalamus, England, **Muster von:** 7.

THALAMUS gehört zu der Reihe jener Firmen, die nur absolute Edelsoftware auf den Markt bringen wollen und sich deshalb rar machen. *Armalyte* liegt nun schon ein gutes halbes Jahr zurück, also wurde es mal wieder Zeit, die Fans mit neuem Stoff zu versorgen. So waren dann auch meine Erwartungen bei **SNARE** recht hoch, denn THALAMUS besitzt unbestritten hervorragende Grafiker, Programmierer und Musiker, die das Letzte aus dem C-64 herausholen können. Die Story von SNARE war schon recht vielversprechend, denn immerhin geht es um einen geheimnisvollen Schatz, den ein Superreicher bei seinem Abgang in die ewigen Jagdgründe mitgenommen hat. Dies ist durchaus wortwörtlich zu verstehen, denn dieser reiche Knacker hatte einen ganz besonderen Tick: Mit seinem vielen Geld baute er sich eine riesige Arena mit 20 verschiedenen, verwirrenden Schichten. Als er seinen Tod nahen sah, verschwand er mit dem geheimnisumwitterten Schatz in dem tiefsten, dem zwanzigsten Level. Seitdem versuchen Abenteuerlustige immer wieder, mit speziell ausgestatteten Schiffen die zwanzigste Schicht zu erreichen – bisher ohne Erfolg. Wer könnte es schaffen? Wer könnte den Schatz bergen? Na, logo: **DU**! DU kannst es schaffen! Ausgestattet mit einem schicken (Raum?)Schiff und einem funktionstüchtigen Joystick kannst Du die 20 Levels in Angriff nehmen. Jedes Level ähnelt einem stark verwirrenden Fliesenmuster, das mit verschiedenen Fallen und Feinden besetzt ist. Deine einzige Aufgabe ist es, jeweils den Teleport zum nächsten Level zu finden. Hinweise, wo dieser Teleport sein könnte, gibt es durch Pfeile auf einigen Platten; behindert werdet Ihr durch Löcher (=Tod), Robotwächter und feindliche Patrouillenschiffe. Eigentlich sind diese Widrigkeiten gar nicht so heavy, doch THALAMUS ist es durch eine selten blöde Steuerung gelungen, für totale Konfusion zu sorgen. Nicht genug damit, daß die verschiedenen Aufbauten und Maserungen der Fliesen die Unübersichtlichkeit fördern, zusätzlich wird bei der Lenkung nicht das Schiff gedreht, sondern der gesamte Bildschirm um 90 Grad umgeblendet. Diese Methode ergibt wenig Sinn, auch wenn ein kleiner Kompaß die Himmelsrichtungen anzeigt. Ist man z.B. in voller Fahrt unterwegs und versucht zu lenken, verliert man durch das abrupte Umblenden jede Orientierung. Die Verfolgung feindlicher Schiffe wird nahezu unmöglich, das Auffinden des Teleports weiter erschwert.

Auch sonst glänzt SNARE nicht gerade durch einen originellen Spielablauf. Die Idee mit der Spurlegung (wg. verfahren) mag ja ganz nett sein, doch letztendlich ist SNARE ein ganz simples, ödes Labyrinthspiel, das wenig Anreiz bietet. Was soll daran Spaß machen, einfach auf einem gigantischen Muster rumzuheizen, um den blöden Teleport zu finden? Nicht mal die Actioneinlagen mit den Feinden taugen für ein wenig Abwechslung, denn diese verhalten sich relativ passiv und sind meist nicht sonderlich gefährlich. Na gut, das Scrolling und der nette Titelsound gehen in Ordnung, aber sowohl der Spielablauf wie auch die Grafiken sind schlicht öde. Und darauf haben wir jetzt ein halbes Jahr gewartet?? Ich glaube nicht!

Michael Suck

Grafik	**4**
Sound	**8**
Spielablauf	**5**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**5**

Langweiliges Labyrinth

Alle Hände voll zu tun: Unter dem Sternenhimmel

wie auch in den Höhlen (Fotos: Amiga)

Programm: Twin World, **System:** Amiga, Atari ST (beides getestet), **Preis:** Amiga ca. 90 Mark, ST ca. 70 Mark, **Hersteller:** UBI Soft, Frankreich, **Muster von:** [10] / [15] / [21].

BLUE BYTE MELDET SICH ZURÜCK!

Nach *Great Courts* hat das deutsche Programmier-Team *Blue Byte* nun ein zweitesmal zugeschlagen. Mit **TWIN WORLD** legen die Mülheimer ihr neuestes Werk vor, das wiederum vom französischen Softwarehaus **UBI SOFT** angekauft wurde. Anders als bei der Tennissimulation *Great Courts* geht es jedoch diesmal keineswegs sportlich zu, vielmehr sind Geschicklichkeit und ein guter Schuß Geduld gefragt.
TWIN WORLD ist ein Jump and Run der klassischen Machart. Die Story in Kürze: Dem bösen Druiden Maldur ist ein Amulett in die Hände gefallen, daß ihm uneingeschränkte Macht verleiht. Eines Tages aber entschließt er sich, das Amulett zu zerstören, um zu verhindern, daß es die Cariken in ihren Besitz bringen. Diese sind die Guten im Lande, ihnen allen voran der Jüngling Ulopa. Lange Rede, kurzer Sinn: Das Amulett zerbricht in 23 Teile, und diese müssen von dem Burschen mit dem eigenartigen Namen (Ulopa) gefunden werden, um alles wieder ins rechte Lot zu bringen.
Nun, da die Aufgabe klar ist, geht man also ins Spiel. Man steuert Ulopa, der sich auf zwei Ebenen bewegen kann: Oben an der frischen Luft und untertage in den finsteren Gängen eines Höhlenlabyrinths. An dieser Stelle sei verraten, daß man TWIN WORLD auch zu zweit spielen kann, wobei sich dann ein Teilnehmer oben, der andere unten vergnügen kann. Eine gute Idee, die den Spielspaß noch zusätzlich steigert! Unterwegs findet man massig Gegenstände, wobei bereits aufgenommene Objekte am unteren Bildschirmrand angezeigt werden. Besonders wichtig sind, wie immer, Schlüssel, die den Zugang zu der oberen beziehungsweise unteren Etage ermöglichen. Aber auch Energie-„Goodies" können und müssen aufgenommen werden, besonders natürlich die verschiedenfarbigen Fläschchen, welche die Schußkraft erhöhen. Mit den Schüssen hat es seine besondere Bewandtnis; deren gibt es nämlich drei verschiedene mit entsprechend unterschiedlichen Vor- und Nachteilen. Mittels der Space-Taste kann zwischen den drei „Waffengattungen" umgeschaltet werden, die verbleibenden Schüsse erscheinen ebenfalls in der Statusanzeige am unteren Bildschirmrand. Findet man eine Flöte, so darf man sich freuen. Hiermit nämlich kann man einen fliegenden Händler herbeirufen, bei dem man (mit Taste H) allerlei nützliche Dinge erwerben kann. Extraleben beispielsweise und vieles andere mehr, allerdings: Man kann nur Dinge kaufen, die man vorher schon einmal besessen hat, und eine Flöte kann nur zweimal benutzt werden. Tätigt man einen Kauf, so wird dieser von den bisher eingeheimsten Punkten bezahlt. Denn auch bei TWIN WORLD gibt es nichts geschenkt.

Dies hat gleich in zweierlei Hinsicht seine Richtigkeit, denn das Game ist verdammt knifflig. Zwar ist jede Aktion für sich genommen, relativ einfach zu bewerkstelligen. Die Schwierigkeit liegt vielmehr darin, daß man bei seinem Tun und Handeln stets vorausschauend zu Werke gehen muß. Das bedeutet, daß man mit Schlüsseln haushalten muß, um nicht irgendwann vor einer verriegelten Tür hängenzubleiben. Mit der Munition muß man natürlich auch sparsam umgehen; deshalb sollte man nur dann Angreifer aufs Korn nehmen, wenn es sich nicht vermeiden läßt. Gegner gibt es übrigens zu Hunderten: Seltsam aussehende Kopffüßer (drei Schuß sind nötig, um sie zu beseitigen), Fledermäuse (ebenfalls drei Schuß), kleine grüne Schleimwesen (ein Treffer genügt), dreiköpfige Monster (pro Kopf ein Schuß) und und und. Ein Zeitlimit sorgt neben den schon angesprochenen Widernissen für weitere Schwierigkeiten. Allerdings haben die BLUE-BYTE-Programmierer das Limit vernünftigerweise so hoch angesetzt, daß man auch ohne große Hektik durch die Level gelangen sollte. Pausieren kann man das Programm allerdings auch, dies allerdings nicht mit Taste F, wie es irrtümlich in der Spielanleitung heißt, sondern mit P.

»TWIN WORLD – alles drin, alles dran! Genau das Richtige für Jump-and-Run-Fans!«

Nun steht mir nur noch die abschließende Bewertung bevor, und hierbei taten sich diesmal besondere Schwierigkeiten auf. Einerseits liegt mir ein ausgezeichnetes Spiel vor, das auf dem Amiga wie auf dem ST wahnsinnig viel Spaß macht. Zwar hat der Amiga gegenüber dem ST wegen des (naturgemäß) besseren Sounds und der absolut ruckelfreien Grafik leicht die Nase vorn. Der Spielablauf und damit verbunden die Motivation geht jedoch hier wie da voll in Ordnung. Klarer Fall: ASM-Histern – sollte man meinen. Wenn da nicht der Preis wäre. Während 70 Mark für die ST-Fassung noch halbwegs angemessen erscheinen, ist die Amiga-Version mit 90 Mark sicherlich überteuert. In diesem Zusammenhang stellt sich natürlich prinzipiell die Frage, warum Amiganer 20 Mark mehr berappen müssen, obwohl das Atari-Programm auf zwei Disketten statt auf einer (Amiga) verewigt wurde. Auf gar seltsame Ideen, möchte man meinen, kommen da schon manchmal die Distributoren. Wenn man also als Redakteur einen kleinen Beitrag dazu leisten will, daß die Preise vielleicht einmal purzeln, erhielte man hier durch eine entsprechende Benotung die Gelegenheit dazu. Andererseits würde ich damit einem Programm wie dem wirklich guten TWIN WORLD nicht gerecht. Und so habe ich mich entschieden, den Hitstern zu verleihen; ob Ihr bereit seid, das Geld zu bezahlen, liegt letztlich ohnehin bei Euch.

Bernd Zimmermann

	Amiga/ST
Grafik	**10/9**
Sound	**10/8**
Spielablauf	**10/10**
Motivation	**10/10**
Preis/Leistung	**9/10**

FULL METAL PLANETE

HABEN SIE DAS ZEUG ZUM FULL METAL PILOTEN?

FULL METAL PLANETE. 8 Uhr 54. Es gilt zu beweisen, daß Sie der beste Pilot der Cobra Steel Company sind.
Ihre Mission : mit Ihrem Raumschiff landen, möglichst

Dieses Schnellboot, das während eines Feldzugs strandete, wurde aufgegeben. "Das Erz hat Vorrang!"

viel Erz einsammeln, die Gerätschaften der Konkurrenz kapern oder zerstören und, wenn möglich, auch ihre zum

Die letzte Flut. Trotz eines zerstörten Geschütz-Turmes gelingt es dem Raumschiff des Tatou-Consortiums abzuheben.

Bersten voll beladenen Raumschiffe erbeuten.
Sie befehligen eine richtiggehende Stahlarmada. Ladekähne, Schnellboote, Panzer (darunter der berüchtigte T 99 vulgo "Großer Haufen"), Schürfkrabben und die einmalige "Gezeiten-Raupe". Diese großartige Maschine, der Stolz von Ludodelirium Motors & Co, ist imstande, das Erz in

Die "Delirium Galaxy" wurde von der Flut überrascht. Die Verteidigung steckt fest. Vielleicht Ihr nächstes Opfer?

Geräte umzuwandeln. Dem nicht genug, sie sagt auch die Gezeitenwechsel voraus, die die Situation völlig umkehren können. Wie leicht kann es passieren, daß Ihre Schnellboote stranden oder Ihre Panzer von der Flut überrascht werden.

Metallminiatur gratis!

Sie müssen unbedingt vor der bevorstehenden großen Flutwelle abheben. Bodenkontakt in 50 Sekunden. Willkommen auf Full Metal Planete!
Action, kämpfe, Strategie und Diplomaten in einer phantastischen, utopischen Welt, in der bis zu 4 Spieler (sowohl Menschen als auch Roboter) in einem packenden Wettstreit einander gegenüberstehen.
Der Computer waltet als

Strategischer überblick auf dem Radar. Achtung! "Black Star" wird immer bedrohlicher. Wie wär's mit einem Bündnis?

Als "Packesel" von FULL METAL PLANETE kann der Frachter nicht nur Erz sondern auch Fahrzeuge transportieren!

Schiedsrichter und bietet Ihnen überdies stets verfügbare Gegner : 6 Roboter-Spieler, wobei jeder sich auf seine Art benimmt ; aber alle sind auf ein Ziel hinprogrammiert : Siebesiegen! Dieses Spiel enthält außerdem ein graphisches Hilfsprogramm zur Gestaltung eines Firmenschildes nach Ihrem Geschmack und Problemstellungen zum Üben. Eine äußerst gelungene Adaptierung des Brettspiels im Stil der Kreationen des Cobra-Soft-Teams : Bertrand Brocard und Roland Morla.

Festgefahren! Diese unvorsichtige Krabbe steckt samt Fracht im Morast fest und kann nur auf die nächste Ebbe hoffen.

ERHÄLTLICH AUF ATARI ST, AMIGA U. PC-KOMPATIBLEN.

INFOGRAMES

Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1,
6000 Frankfurt/
am Main 90

BOMICO SERVICELINE : Haben Sie Fragen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00. Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25

SCHÜTZENVEREIN 3010 E.V.

Foto: Amiga

Programm: Future Sports, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Actual Screenshots/CRL, **Muster von:** 7.

Als es mit *CRL* stetig bergab ging, gelobte man sich Besserung, rief flugs ein neues Label ins Leben, **ACTUAL SCREENSHOTS**, und hoffte auf einen neuen Anfang. Erstes in dieser Reihe veröffentlichtes Spiel war seinerzeit *I, Ludicrus*, das auch prompt zu gefallen wußte. Es folgte *Transputor*, ein Programm von eher bescheidener Qualität, das Erinnerungen an alte *CRL*-Zeiten wach werden ließ. Nun liegt mir das neueste Produkt vor: **FUTURE SPORTS**. Da das Game aber mit sportlichen Aktivitäten ungefähr so viel zu tun hat wie ein Goggo mit der Formel 1, blieb nur eins, nämlich das Programm im Action-Teil dieser Ausgabe unterzubringen.

FUTURE SPORTS ist die pure Ballerei, und das in ihrer primitivsten Form. Man steuert die Spielfigur von des Bildschirms unterem Rand gen Norden, will heißen: nach oben. Apropos Spielfigur: Man kann aus den Konterfeis von vier harten, überwiegend fies dreinschauenden, häßlichen Burschen denjenigen auswählen, den man für die Bewältigung der Aufgabe am geeignetsten hält. Diese, die Aufgabe, ist im übrigen schnell erklärt, alldieweil sie im wesentlichen darin besteht, zumindest eins der anfänglich zehn Leben über die Runden zu retten. So geht das dann von Stage zu Stage, und wer zäh genug ist, der wird im vierten und letzten Level den krönenden Abschluß erleben. Mir jedoch war das nicht vergönnt, da es mir zum einen an der Zähigkeit, vielmehr aber an der erforderlichen Motivation mangelte. So kann ich Euch nur darüber berichten, daß ich in den ersten beiden Levels scharenweise Gegner aufs Korn nahm, natürlich auch ungezählte Male den Weg alles Irdischen ging. Die Angreifer übrigens sind vielgestaltig; da gibt es Geschützbasen, schlangenähnliche Wesen, kleine rote Männchen und große, fiese End- und Zwischengegner.

Erfreulichster Aspekt der Geschichte ist die Tatsache, daß die Anleitung im großen und ganzen rund zwanzig Worte umfaßt – das lob' ich mir! Der Sound besteht aus der Titelmelodie (die unerklärlicherweise stark asiatischen Einschlag hat und somit eher zu einem Karatespiel denn zu einer schnöden Science-Fiction-Ballerei passen würde) und aus Geräuscheffekten während des weiteren Spielverlaufs. Grafik gibt's natürlich auch, und die ist gar nicht mal so übel. Spielspaß hingegen will sich so gar nicht einstellen; gerade das aber erwartet man ja wohl, wenn man ein Programm für teures Geld ersteht.

FUTURE SPORTS – Dutzendware, die sich verwöhnte Usern nicht antun sollten. Und tschüß!

Bernd Zimmermann

Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielablauf	**3**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**2**

JUMPING CARS

Programm: Chicago 90, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Microids, **Muster von:** Rushware, Kaarst

Beim neuen **MICROIDS**-Produkt **CHICAGO 90** kann man wahlweise als Gangster oder Polizist durch die City kurven. Polizeisperren, gewagte Kunststücke am Volant, Schüsse, Unfälle...nichts wird Euch in diesem Action- und Strategiespiel erspart bleiben. Bei diesem Game könnt Ihr Euch aussuchen, ob Ihr mit einem knallroten Racing-Car oder lieber mit einem weiß-blauen Polizeiwagen durch die Stadt fahren möchtet. Keine Sorge, wenn Ihr irgendwelche Ecken oder Häuserwände rammt, das einzige was dann mit Eurem fahrbaren Untersatz passiert: er springt! Als Gangster hat man es bei CHICAGO 90 erheblich leichter als ein Polizist, denn da hat man nicht mehr zu tun, als mit dem Auto, natürlich ohne sich von der Polizei erwischen zu lassen, den Stadtausgang zu erreichen. Wenn man sich allerdings in der Position des „Freund und Helfers" befindet, muß man erstens versuchen, den Gangster daran zu hindern, die Stadt zu verlassen und kann zweitens an sechs andere Streifenwagen Order geben, was zu tun ist. Dabei stehen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Man kann das Gangsterauto abfangen und stoppen lassen, die anderen Fahrzeuge zu bestimmten Orten schicken, um Durchfahrten zu blockieren, den „Leader" wechseln und natürlich auch ballern. Erhebliche Probleme bekommt man, wenn man mit einem anderen Fahrzeug zusammencrashed, dann sitzt man nämlich fest. Für den Gangster ist das Spiel dann aus, der Polizist hat in dieser Situation noch die Möglichkeit, den Leader zu wechseln.

Die Grafiken des Programms sind mäßig, von Übersichtlichkeit kann keine Rede sein, da der Bildschirm in fünf Teile geteilt ist, wobei man auf drei davon gleichzeitig seine Augen haben muß, um den Wagen einigermaßen sicher auf der Straße zu halten. Die Bedienung ist leider auch nicht gerade leicht zu handhaben, da man, zumindest als Polizist, Joystick und Maus, die sich sehr schwer steuern läßt, braucht. Auch hier hätte man also einiges besser machen können. Ein Pluspunkt sind die drei Schwierikeitsstufen, die das Spiel aufzuweisen hat, denn das gibt es bei anderen Spielen ja kaum noch. Das einzige, was mir wirklich richtig gut gefallen hat, war der Sound. Ob man sich ein Spiel nur wegen des guten Sounds anschaffen sollte, kann jetzt jeder von Euch für sich allein entscheiden, wobei ich finde, daß Ihr da mit einer LP oder MC besser bedient seid. *Sandra Alter*

Es crashed und crashed und crashed . . .

Grafik	**7**
Sound	**10**
Spielablauf	**4**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**3**

c16chris

Warum alle müde wurden ODER: wenig crazy, viel shot!

Schießbudenmann in Panik

Programm: Crazyshot, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, IBM/PC, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** 10.

Peter hat jetzt einen Teddybären, einen Roboter, eine Puppe mit blonden Zöpfen (!) und einen Kassettenrecorder. Peter mag keine Teddybären – eigentlich mag er auf dieser Welt nur Kettensägen und Flugsimulatoren. Jedenfalls hat Peter die vielen bunten Sachen auf dem Rummelplatz gewonnen. Beim Schießen, um genau zu sein. Peter hat auf Luftballons, Enten, Pfeifen, einen ganzen Dschungel und so'n paar komische scheibenartige Dinger geschossen. Er hat an allen fünf Buden geschossen, die ihm der Mann von der **CRAZYSHOT**-Schießbude angeboten hat. Manchmal hat er auch (aus Versehen???) auf den Mann geschossen, den die Programmierer von **LORICIEL** in die CRAZYSHOT-Schießbude gestellt haben. Der hat sich dann geduckt und Peter einen Vogel gezeigt, und es gab ein großes Hallo im sogenannten Computerraum.
Zuerst wollte Peter mit einer Wumme, genannt „Phaser", schießen, aber das Teil tat's nicht. Dann hat er mit der Mouse geballert, was auch ganz wunderbar funktionierte. Und das war eigentlich das Problem: Alles funktionierte so wunderbar, daß die umstehenden Personen (jeder muß ja immer ganz genau wissen, was der andere gerade testet) bald in einen tranceartigen Zustand verfielen. Um es mal anders auszudrücken: Alle wurden müde (was bei Uli wirklich gar nicht weiter auffiel) und wären am liebsten nach Hause und ins Bett gegangen. Aber es war noch nicht Feierabend.

Also, um es kurz zu machen: „Es gibt wesentlich Schlimmeres" (Originalton Bernd Z.). Das stimmt zwar, aber trotzdem ist CRAZYSHOT ein Game, das viel zu schlicht gestrickt ist. Mit fünf Spielchen, die sich vom Ablauf her (fast) nur durch die zu beballernden Objekte unterscheiden (Enten von links nach rechts und umgekehrt; Luftballons nur von links nach rechts einschwebend, Tiere, die mal hier und mal da aus dem Dschungel ·lugen, etc.) kann man wohl kaum noch einen User hinterm Ofen hervorlokken. Die Grafik ist schlicht, aber nicht mies, und der Sound in der „Hauptbude" ist echt jahrmarktsmäig. Die Schüsse klingen wie „echte" Filmschüsse, und ansonsten gibt es zu CRAZYSHOT wirklich nichts mehr zu sagen.

gast

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Programm: Le Fetiche Maya, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** ca.75 DM, **Hersteller:** Silmarils, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

FRUSTVOLLE SCHATZSUCHE

Wir schreiben das Jahr 1990, draußen herrscht Kälte, und hin und wieder fallen ein paar Flöckchen vom Himmel. Die richtige Zeit also, sich vor den Redaktions-Amiga zu setzen und für die schon wartenden Freaks noch ein paar mehr oder weniger gute Spiele zu testen. Und so landete ein Game namens **LE FETICHE MAYA** von **SILMARILS** auf meinem Schreibtisch. Voller Erwartung setzte ich mich auch sofort an die Maschine und zog mir die Disk für Euch rein.
Die Hintergrundstory handelt übrigens von einem Maya-Schatz und Teile einer Statue, die von dem Spieler im tropischen Regenwald Mexikos gesucht werden müssen. Dummerweise gibt es da noch Doktor Karloff, der mit allen Mitteln (nur unfaire, versteht sich) den Spieler daran zu hindern versucht (what else?).
Ich sehe meine Spielfigur vor deren Jeep; im Hintergrund halten zwei Mexikaner ihren Mittagsschlaf an der Wand eines Geschäfts (Supermarkt im mexikanischen Regenwald?). Ich steuere meine Figur also auf den Laden, wo mich ein alter Herr bedient. Zu kaufen gibt's: Verbandskasten, Motorenöl, Benzin, Eisenstangen und noch einiges mehr. Ich kaufe, was mir als nützlich erscheint, gebe dem Ladenbesitzer sein Geld und mache mich wieder auf die Straße. Dort angelangt sehe ich nun noch einen Jeep und einen unfreundlich aussehenden Mann (Doktor Karloff), der auf mich zusteuert. „Ob der mal nichts um Schilde führt?", denke ich noch und kassiere prompt einen Kinnhaken. Der mag wohl mein Aftershave nicht! Aber was soll's. Etwas überrascht hole ich nun zum Gegenangriff aus, und nach ein paar gezielten „Ohrlaschen" macht sich der Typ aus dem Staub. So nicht, Alter! Ich schmeiß' mich in meinen Jeep und mach' mich auf die Suche nach diesem unfreundlichen Herrn. Nach den ersten Sekunden im Jeep stelle ich fest, daß es sich hierbei wohl um ein Modell anno 1910 handeln muß, denn ganze zwei Gänge stehen mir zur Verfügung.
Ich fahr' nun immer weiter in den Regenwald hinein, auf der Suche nach meinem „Freund". Hin und wieder erscheinen Abzweigungen, und ich fahre mal links, mal rechts. Plötzlich erscheint ein riesiger Felsbrokken: Ich reiße das Steuer herum, aber zu spät – es kommt zu einer Karambolage, die meiner Maschine aber nicht allzuviel auszumachen scheint, denn ich kann frohen Mutes weiterfahren.

Immer weiter in den Wald vorstoßend, kann ich den anderen Jeep jedoch nicht ausmachen. Dafür treffe ich aber auf einen Maya-Tempel! Natürlich schaue ich mir das Ding genauer an. Im Tempelhof wimmelt es dann nur so von Kobras, die mir ans Fell wollen. Schnell mache ich mich in das Innere des Tempels, wo ich einen alten Priester (?) antreffe, der seltsame Laute von sich gibt. Weiter im Tempelinneren habe ich das unverschämte Glück und finde doch glatt einen Teil meiner Statue. Unerhört glücklich mache ich mich wieder aus dem Staub, um mit meinem Jeep noch weiter in das „Wäldchen" vorzudringen. Immer erscheinen Abzweigungen, ab und zu ein paar Felsbrocken, hier und da noch ein Tempel, und vielleicht findet man noch Doktor Karloff oder kann gar vor ihm die Statue zusammensetzen und den Schatz finden. Aber wie dem auch sei, Feeling kommt bei diesem Game absolut null auf. Zu oft wiederholen sich die einzelnen Sequenzen, und zu schlecht sind sie ausgeführt. So ruckelt z.B. die ohnehin mäßige Grafik beim Fahren doch recht ordentlich, und die Spielfigur ist schlecht animiert. Vom Sound will ich mal gänzlich absehen, denn der ist absolut Amiga-unwürdig.
So bliebe mir zum Schluß nur zu sagen, daß man die 75 DM für dieses Game besser anlegen kann, denn das einzige an diesem Spiel, was noch ein klein bißchen gefallen konnte, war die Fahrt mit dem Jeep. Aber für das Geld gibt's auf diesem Gebiet Besseres.

Hans-Joachim Amann

Foto: Amiga

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	3
Preis/Leistung	3

E.S.S

EUROPEAN SPACE SIMULATOR

- Bitmap Bilder und Gegenstände in voller 3D Form
- Beibehaltung aller wissenschaftlichen und technischen Daten
- außergewöhnlich genaue und realistische Graphiken
- einzigartige Steuerung in der Schwerelosigkeit
- Game-play steht im Vordergrund

Steuerung und Verwaltung des Parks :
- 36 Satelliten müssen in die Umlaufbahn gebracht werden
- 12 Raumstationen müssen gebaut werden
- 6 wissenschaftliche Experimente

Ausflüge ins All in einem Skooter
Landung auf riesigem Trägerraumschiff

Für Ihre Unterstützung danken wir
- Jean Louis LACOMBE, stellvertretender Direktor der Abteilung «Automatique et Système» bei MATRA Espace
- Pierre KAUFELER, verantwortlich für die Operationen Boden-Satellit -Boden ESC MARECS bei ESA (FRA)
- Beatrice MULATIER, verantwortlich für die Verträge bei CNES
- Jean-Claude AMIEUX, Abteilungsleiter bei MATRA Espace

Erleben sie das größte Abenteuer des nächsten Jahrhunderts !

TOMAHAWK

Conception : Roland OSKIAN • François NEDELEC
Programming : INFERENCE MDO
Graphics : Yannick CHOSSE • Joseph KLUYTMANS
Music sounds : Robin AZIOSMANOFF

BOMICO Ihr Software Partner

Vertrieb: Elbinger Straße 1, D-6000 Frankfurt/Main 90, W. Germany

Serviceline: Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spieleablauf usw.? Unsere Spiele-Experten helfen Ihnen! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Anruf genügt! Tel.: 069 / 778025

Wenig Action

Kaum Strategie-Elemente

Aber die Grafik ist stark.

Programm: Sherman M4, **System:** Atari ST (getestet, nur Farbe), IBM & Kompatible, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** 10.

PSEUDO-STRATEGIE ...

... mit diesem Stichwort möchte ich den Testbericht zu **SHERMAN M4** vom Hersteller **LORICIEL** beginnen, denn dessen neuestes Produkt fällt voll in die Kategorie Action-Strategie-Zwitter. Vermutlich mit dem Zwecke, der ganzen Chose einen etwas seriöseren Anstrich zu verleihen, priesen uns die Macher ihren SHERMAN M4 als **das** Strategiespiel schlechthin an, so daß ich, mittlerweile als verkappter Strategiefan verschrien, selbstverständlich ganz besonders auf dieses verheißungsvolle Spiel gespannt sein mußte. Doch es sollte alles ganz, ganz anders kommen. Schon nach wenigen Minuten intensiven Spielspaßes kam mir nämlich die gleißende Erleuchtung, daß es sich bei jenem SHERMAN M4 einzig und allein um ein Ballerspiel handeln konnte, welches mit versprochenen strategischen Elementen äußerst schwach bestückt war.
Wie der Programmtitel vielleicht schon erahnen läßt, übernimmt der Spieler bei LORICIEL's SHERMAN M4 das Kommando über den amerikanischen Panzer gleichen Namens, dessen große Stunde während des Zweiten Weltkrieges schlug. Gleich an drei verschiedenen Lokalitäten, an denen mit Sicherheit vorentscheidende Schlachten geschlagen wurden, könnt Ihr in diesem Spiel Euer Glück als Panzerkommandant versuchen. Angefangen mit den Kriegswirren im nordafrikanischen Dessert gegen die Truppen des deutschen Generals Rommel stehen ferner noch die Tage nach dem 6. Juni im Gebiet der Normandie zur „geschichtlichen Bewältigung" zur Verfügung. Als letztes bietet sich dem Spieler noch die Möglichkeit, das letzte Aufbäumen der deutschen Wehrmacht in den Ardennen niederzuschmettern. Jedes dieser drei großen Szenarien unterteilt schließlich noch in fünf Einzelmissionen, so daß der Spieler gewissermaßen häppchenweise die entscheidenden Schlachten an der Seite der Alliierten nachvollziehen kann.
Die wenigen Parameter, welche sich vor dem eigentlichen Spiel noch schnell modifizieren lassen, stellen wohl ohne Zweifel nur simple Fassade dar, denn auf den weiteren Spielverlauf haben sie lediglich einen indirekten Einfluß. Interessant von diesen Punkten erschien mir während meiner Spielereien einzig und allein die Stärke des Gegners sowie die zur Verfügung stehende Munition. Nachdem man also diese ersten Hürden erfolgreich gemeistert hat, findet man sich sogleich in seinem neuen Metier, dem besagten SHERMAN M4, wieder. Bevor Ihr jedoch quasi ziellos Euer Camp zur großen Jagd verlaßt, empfiehlt es sich vorher erst einmal einen Blick auf die Karte zu werfen, um die feindlichen Stellungen auszumachen. Aber keine Angst, das Studium jener Terrainkarte spielt im weiteren Spielverlauf nur noch eine untergeordnete Rolle. Mit der Handhabung des Sherman M4 dürften sich eigentlich keinerlei Probleme ergeben, da der Joystick einem die komplizierte Kettensteuerung von vorne herein abnimmt. So bewegt Ihr euch also mit den gewohnten Bewegungen in der Landschaft umher.
Zugegebenermaßen kannte ich den Sherman M4 vor diesem Spiel fast nur dem Namen nach, so daß es in Bezug auf das technische Wissen etwas schlecht mit mir aussah. Allerdings stelle ich mir jetzt im Nachhinein die etwas sarkastische Frage, wie die Alliierten mit so einem Gefährt überhaupt den Krieg gewinnen konnten. Schließlich kann der Compu-Sherman M4 ja noch nicht einmal während der Fahrt schießen, geschweige denn, daß er einen drehbaren Geschützturm besäße. Probleme bei der Umsetzung seitens LORICIELs halte ich natürlich schlichtweg für unwahrscheinlich. Aber Spaß beiseite, der Spielspaß geht bei SHERMAN M4 durch die mehr als nur vergurkte Umsetzung des großen Vorbilds auf den Computer schnell verloren. Die langen Muni-Ladezeiten nimmt man noch gerne in Kauf, doch jene oben beschriebenen Mankos stören schon ein wenig, insbesondere da sie mir beim legendären M4 gar nicht bekannt waren. Natürlich lasse ich mich auch eines Besseren belehren. In grafischer Hinsicht gibt's allerdings einiges zu sehen. Zu allererst wären da natürlich die brilliant in Szene gesetzten Panzer zu nennen, die sauber in „vollflächiger Vektorgrafik" durch die Lande zuckeln. Aber auch die Landschaft selbst bietet so ihre Reize. Ganz gleich, ob man in der Wüste oder in französischen Landen zu Gange sein sollte, in jedem Fall stößt man auf einige grafische Leckerbissen, für die ich die detaillierte Hintergrundgrafik nur stellvertretend nennen möchte. Desweiteren besitzt das Spiel noch verschiedene Ausblicke aus dem Panzer, so daß der Spieler aus dem eingeengten Sitz des Fahrers auch zum Kommandanten klimmen kann, der wesentlich befreiter aus seiner Luke schauen kann. Beim Sound haben die Programmierer zwar nur das Nötigste getan, jedoch wird dies dem Spiel in jeder Hinsicht gerecht.
Obwohl es bei SHERMAN M4 von Zeit zu Zeit echt haarig zugeht, konnte mich das neue Produkt von LORICIEL nicht so ganz überzeugen, worauf ich nicht noch einmal eingehen möchte. Strategiefreunde mögen jetzt vielleicht zu dem Schluß kommen, daß sich hinter SHERMAN M4 letztendlich doch eine Panzersimulation anstatt eines Actionspieles verbirgt. Leider, möchte ich fast schon meinen, ist dem aber nicht so, denn dieses Game beinhaltet meiner Meinung nach keinerlei Elemente die dem Ruf eines Strategiespieles gerecht werden. So muß ich zum Schluß sowohl die Actionfreunde als auch Strategiefans in Sachen SHERMAN M4 enttäuschen. Vielleicht gibt es ja noch Leute, die auf langweilige Actionspiele mit wenigen Strategieelementen stehen ...

Torsten Blum

Grafik	**10**
Sound	**7**
Spielablauf	**7**
Motivation	**4**

Showdown im Saloon

Programm: Westphaser, **System:** Amiga (tested), Atari ST, IBM (ausgenommen VGA-Karte), Amstrad CPC, **Preis:** (Amiga) etwa 120 Mark, **Hersteller:** Loriciel, **Muster von:** Rushware, Kaarst.

ONCE UPON A TIME ...

Nein, nicht schon wieder ein „Ballerspiel", denke ich, als mich die ASM-Redaktion unter Androhung von Prügeln zwingt, das Spiel **WESTPHASER** zu testen (und sie luden ihre Lasten den Kamelen auf...).

Als mir aber Bernd sagt, daß dieses Spiel statt mit der Maus auch mit der beiliegenden Pistole (ein Lightphaser in der Form eines Westerncolts) gespielt werden kann, übernimmt die dunkle Seite meines Ichs (Mr. Hyde) die Kontrolle, und ich eile frohen Mutes in das Basement des Tronic-Verlages, wo mich der Amiga schon sehnsüchtig erwartet.

Mit einem breiten Grinsen auf den Lippen schließe ich den Lightphaser an den seriellen Port (RS 232) des Rechners an und lege die Diskette ein. Der Lightphaser muß zunächst zentriert werden. Nach den beiden Einleitungsscreens erscheint das Bild eines fetten Banditen, der aber seltsamerweise einen Sheriffstern trägt. Na ja, jedenfalls muß dann fünfmal auf den Stern geschossen werden, um den Colt einzunorden. Während des Spiels kann der Zentrierscreen mittels der **F5**-Taste erneut aufgerufen werden. In der Voreinstellung ist die Maus aktiv. Ein Druck auf die Taste **G** schaltet den Rechner auf den Lightphaser um (mit **M** geht's wieder in den Maus-Modus). Jetzt noch den Colt in Anschlag und auf den Schirm abrotzen, um das Spiel zu laden. Aus den Lautsprechern ertönt ein sauberes, realistisches Schußgeräusch, was mich veranlaßt, trotz der Proteste der anderen testenden Quarknasen im Compi-Raum, die Lautstärke noch etwas höher zu fahren (kauft euch doch Ohropax oder nehmt Urlaub oder macht sonst was, Mann!).

Nach dem Schuß auf den Screen werden die 'Guten' ausgewählt. Es gilt nämlich, in die Rolle eines Sheriffs zu schlüpfen und drei von insgesamt sechs Banditen nacheinander dingfest zu machen. Es stehen zehn Helden (u.a. Wyatt Earp und Doc Holiday) zur Auswahl, von denen sechs gewählt werden können, so daß alles in allem sechs Spieler in WESTPHASER von **LORICIEL** mitspielen können. Zum Auswählen eines Helden schießt man auf das Portrait des gewünschten Typen und danach auf das OK-Gadget. Dann folgt die Wahl des Banditen. Von den insgesamt sechs Bösewichtern kann immer nur einer gewählt werden. Auch hier muß erst auf das Portrait und dann auf das OK-Gadget geschossen werden.

So, nun kann es losgehen! Die erste Episode spielt in einer Westernstadt. Der Bandit (in diesem Fall Jesse James) scheint einen ganzen Haufen Freunde zu haben, denn bevor ich mich orientiert habe, geht schon ein enormer Kugelhagel aus allen Ecken und Enden der Stadt über mich her. Die Typen schießen auf mich von den Dächern, aus dem Saloon, aus Fässern, Fenstern und von galopierenden Pferden. Ich ballere wild drauf los, treffe aber nicht sonderlich gut. Zu spät merke ich, daß meine Munition verbraucht ist (es stehen pro Szene nur 36 Schuß zur Verfügung). Neigt sich die Munition dem Ende zu, fängt der Dollar in der rechten unteren Screenekke an zu rotieren. Dreht sich der Dollar in der linken Screenekke, wird der Held bald zu den Ahnen abreiten. Genau das passiert auch. Der Bildschirm wird schwarz, und das höhnische Gelächter von Jesse James erschallt. GAME OVER!. Shit, es ist gar nicht so einfach, mit dem Colt umzugehen. Aber jetzt will ich's wissen. Also, neu laden und 'play it again Sam'. Diesmal bin ich voll konzentriert – und siehe da, es klappt. Die Banditos haben keine Chance mehr. Nach einem langen, harten Fight fängt das Konterfei von Jesse James zu blinken an. Jetzt muß er jeden Moment auf der Bildfläche erscheinen. Schnell noch den Pistolero hinten am Saloon erledigen, und da kommt auch schon Jesse. Ein gezielter Schuß, und der Dieb aller Diebe torkelt aus dem Bild und landet im Knast. This was number one! Let's check the next one.

Wie wär's mit Apache Kid, diesem versoffenen Halunken? Ok, den nehmen wir. Der Showdown findet diesmal im Saloon statt. Hier ist verdammt viel los. Der Pianospieler zappelt ständig rum, die Tänzerin schwingt ihr Bein, und der Barkeeper ist auch laufend am Machen. Die vielen Zivilisten können einen schon verdammt ablenken, aber was soll's, der Job muß getan werden! Hier brauche ich auch mehrere Anläufe, bis der Gauner im Knast landet. Leider muß man, wird man umgelegt, jedesmal ganz von vorn anfangen. Nach kurzer Zeit bekommt man aber das richtige Augenmaß, so daß die Neuanläufe immer seltener werden.

WESTPHASER ist für sich genommen ein Spiel wie jedes andere dieser Machart. In Verbindung mit dem Lightphaser jedoch, bekommt es eine ganz andere Qualität. Es stellt sich ein richtiges Westernfeeling ein, wenn man mit dem Colt im Anschlag unter den Halunken aufräumt. Die Grafiken sind gut (es ist wie in einem animierten Lucky-Luke-Comic), und auch der Sound läßt sich hören. Viele witzige Feinheiten erhöhen den Spielspaß noch zusätzlich. Schießt man beispielsweise auf den Pianospieler, fuchtelt er wild mit seinen Armen herum und zeigt einem dann den Vogel. Auch der wildgewordene Mexicano, der wie ein Wirbelwind durch das Bild jagt und dabei einen Kondensstreifen hinter sich herzieht, ist sehenswert. Der betrunkene Typ, der oft durchs Bild wankt, verwandelt sich, wenn er getroffen wird, in einen Adler, der ein Symbol in den Krallen hält. Durch Abschießen des Symbols können Zusatzpunkte oder auch neue Munitionskisten gewonnen werden.

Nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Jagd muß sich der Held in einer von drei Zwischensequenzen beweisen. Hier gilt es, „lediglich" lang genug zu überleben, was angesichts der vielen Gegner nicht gerade einfach ist.

WESTPHASER wird inklusiv der Lichtpistole geliefert, die es nicht einzeln zu kaufen gibt. Der Lightphaser kann auch bei anderen Spielen eingesetzt werden, wie z.B. *Crazy Shots* ebenfalls von **LORICIEL**, die im übrigen noch mehr Spiele für den Lightphaser planen. 120 DM für Spiel plus Pistole finde ich noch im Rahmen des Erträglichen, wenn man bedenkt, daß andere Amiga-Spiele ohne Knarre auch schon mal die Einhundert-Mark-Grenze erreichen. Solltet Ihr also noch Weihnachtsknete übrig haben oder sonstige Quellen anzapfen können, dann werft 'mal einen Blick auf WESTPHASER

Klaus Segel

Let's check the next one...

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**8**

DIE WAHREN OLDIES

PONG ohne Ping: Foto ST

Programm: Golden Oldies – Vol. 1, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Mindscape, USA, **Muster von:** 7

Wahrhaft historische Dimensionen erreichen die **GOLDEN OLDIES** von **MINDSCPAE**, ist doch das älteste, auf dieser Sammlung vorhandene Programm schon zwanzig Jahre alt. Alle vier Spiele auf der Disk sind im übrigen den Urgroßvätern der Computerspiele zuzurechnen – und zum Teil von historischer Bedeutung. Dies betrifft ganz besonders PONG, jenen Klassiker, mit dem ATARI 1972 die Welt eroberte und Kollege Bernd Z. die ersten Schritte ins Business unternahm (im übrigen meint Bernd Z. aus K., daß er in der Schule wohl viel eifriger gelernt hätte, wenn ihm damals jemand gesagt hätte, er würde das mal beruflich machen ...).
Die Konvertierung dieses ersten Tennis-Computerspiels der Welt ging allerdings nicht ganz reibungslos über die Bühne, denn der viereckige Ball, der von zwei Strichen auf dem Screen hin- und hergeschossen wird, flackert! Ansonsten ist die Umsetzung jedoch dem Automaten recht ähnlich und verfügt darüberhinaus noch über eine modernisierte Fassung (nur Schnickschnack) und einige Spieloptionen.
Auch das zweite Game ist der Begründer eines ganzen Genres: Nämlich das der Adventures. Das Spiel heißt auch ganz schlicht ADVENTURE und bietet Text pur sowie einen mageren Zwei-Wort-Parser. Die Handlung: Die Erkundung einer Höhle!
Wer's weniger komplex mag, kann mal LIFE ausprobieren, ein biologisches Populationsspiel, bei dem die Größe der anfänglichen Bevölkerung und einige Populationsfaktoren eingegeben werden können. Biologen im Leistungskurs werden das Programm schätzen lernen, wenn auch die grafische Darstellung mehr als zu wünschen übrig läßt.
Krönender Abschluß des Samplers ist jedoch ELIZA, das einzig wahre Psychologie-Programm aller Zeiten. ELIZA versteht jedes Problem und bietet nächtelange Diskussionsmöglichkeiten. Zwar versteht ELIZA in Wirklichkeit gar nix, doch die rethorischen Phrasen sind so geschickt, daß das Programm recht unterhaltsam wird.
Mögt Ihr Kassik? Dann werdet Ihr auch die GOLDEN OLDIES mögen, denn dieser Sampler ist ein repräsentativer Streifzug durch die Software-Historie und zeigt eindrucksvoll, wie alles begonnen hat. wer jedoch für sein Geld den High-Tech der Neunziger Jahre will, läßt besser die Finger davon ....

Michael Suck

Grafik	1
Sound	1
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	5

FLIPPER – unser bester Freund

Programm: Pinball Magic, **System:** Amiga (getestet), PC, Atari ST, **Preis:** :ca. 70 Mark, **Hersteller:** Loriciels, **Muster von:** Rushware, Kaarst.

Das Softwarehaus **LORICIELS** aus dem schönen Frankreich hat ein echt cooles Flipperspiel herausgebracht: **PINBALL MAGIC.** Dieser Flipper ist wirklich gigantisch, denn man hat die Möglichkeit, auf zwölf Ebenen zu spielen.
Und so geht's los: Die linke Maustaste (wahlweise Return-Taste) drücken, und schon kommt die Kugel ins Spiel. Jetzt solange Return drücken, bis der Abzug genug Spannung hat. Return loslassen, das Spiel beginnt. Die beiden Flipper, links und rechts, kann man durch die beiden Alt-Tasten auf der Tastatur bewegen. Nachdem man nun sämtliche Lämpchen des Alphabets in der ersten Ebene gelöscht hat, kann man zur zweiten Ebene gelangen, usw... Logo, daß die einzelnen Ebenen völlig verschieden sind. Man kann z.B. auch Backsteine zerstören oder ein Glücksrad in Bewegung setzen. Auch Extrabälle können „geholt" werden, und zwar immer dann, wenn ein pinkfarbenes Lämpchen aufleuchtet. Bonuspunkte werden durch grüne Lämpchen angezeigt, die werden allerdings immer nur dann gegeben, wenn die Kugel in eine blinkende Falle rollt oder ohne Tilt verloren geht. Ja, Ihr habt ganz richtig gelesen, Tilt gibt es bei diesem Flipper auch. Durch die Amiga-Tasten und die Space-Taste kann man den ganzen PINBALL MAGIC in Bewegung setzen. Kaum zu glauben, aber wahr! Aber nun denkt nur nicht, daß es so einfach wäre, die Kugel von einer Ebene zur nächsten zu manövrieren. Ich als ehemaliger Flipper-Suchti muß es schließlich wissen. Mit jeder Mark meines damals kärglichen Taschengeldes habe ich diese Dinger gefüttert (Übrigens: auch Gabi verpulverte ihr Taschengeld so). Nur gut, daß ich bei ASM umsonst testen „darf", ansonsten hätte mich PINBALL MAGIC in den sicheren Ruin getrieben!

Dieses Spiel ist extra, gigantisch, super, irrsinnig, der irre Flippersimulator in zwölf Stufen. Davon hast Du nicht mal zu träumen gewagt. Nein, nein, ist ja schon gut. Ich mache dieses Game nicht zu einem Hit, obwohl ich in Versuchung war. Das war nämlich nur die Aufschrift auf der Verpackung (he, he, he). Also, aber nun mal im Ernst. Es ist natürlich immer schwer, einen realitätsnahen Flipper auf den Screen zu simulieren, denn ein „Echter" ist nun mal etwas ganz Anderes, darüber braucht man nicht erst streiten. Aber ich würde sagen, daß dieser, den ich zu testen das Vergnügen hatte, sehr realitätsnah ist. Die Grafik war relativ gut. „Relativ" deshalb, weil es am Standbild sicher einiges gibt, was man verbessern könnte. Dafür war aber wiederum der Bewegungsablauf um so besser. Die Kugel ließ sich genauso gut steuern wie beim „Echten" und ist hervoragend animiert. Der Sound geht in Ordnung. Tja, und über Spaß/Spannung und Motivation haben wir heute eine lange Diskussion gehabt. Achim (den Ihr noch nicht kennt) findet Flipper-Spiele absolut langweilig, mir wiederum hat es riesigen Spaß gemacht. So, und da *ich* dieses Spiel getestet habe, stelle ich hiermit fest, das dieses Game sehr viel Spaß macht und einen auch motiviert, es öfter zu spielen. Jetzt bleibt noch Preis/Leistung. Und da bin ich der Meinung, daß man über 70 Mark wirklich nicht meckern kann. Also dann, viel Spaß beim Flippen!!!

Sandra Alter

Fast wie im richtigen Leben: Foto: Amiga

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

East vs. West
BERLIN 1948

Erhältlich für:
- Amiga™
- Atari ST™
- PC 3.5"
- PC 5.¼"

Disks & Soundtrack

Der Stadtplan

Fällt Stalin die Atombombe in die Hände ?

Eine komplette Wochenschau informiert Sie

ATOMBOMBE bedroht Berlin !

Der kalte Krieg zwischen Ost und West hat seinen ersten Höhepunkt erreicht, die Russen haben Berlin von der westlichen Welt abgeschnitten. Über die Luftbrücke kommen Lebensmittel, Kohle und... eine Atombombe. Agenten wollen diese der Sowjetunion zuspielen.

"East vs. West: Berlin 1948" ist ein packendes Spiel mit völlig neuem Konzept: In Echtzeit laufen Sie durch die Straßen , befragen Zeugen, verfolgen Verdächtige und sammeln Informationen. Komplex und historisch korrekt, dabei spannend wie ein Thriller. Mit einem 15-minütigen Computerfilm, mit Soundtrack auf Kassette.

Produziert von: Time Warp

Im Vertrieb von: Rainbow Arts

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132
4044 Kaarst, Tel.:0 21 01 / 6 07-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius ● Schweiz: Thali AG

Das war 1989!

In Anbetracht der Flut an Software, die wir im letzten Jahr hinnehmen mußten, und angesichts chronischer Profilneurosen seitens der Redaktionsmitglieder, haben wir uns entschlossen, Euch mal zu zeigen, was eigentlich unsere persönlichen Lieblingsspiele im letzten Jahr waren. Ihr werdet sehen, welche Vorlieben wir haben, ob der einzelne eher Ballerspiele oder Adventures mag, usw. und warum das alles? Naja, weil ... äh, ja weil ..., also weil ... – ja, warum eigentlich ...?

MANFREDS TOP-TEN

1. World Court Tennis
2. Beach Volley
3. World Cup Soccer
4. Pictionary
5. Personal Nightmare
6. North & South
7. Cabal
8. Indiana Jones – Adventure
9. Hard Drivin'
10. Populous

BERNDS TOP-TEN

1. World Cup Soccer
2. Kick – Off
3. Indiana Jones – Adventure
4. Personal Nightmare
5. Cabal
6. Leisure Suit Larry 3
7. Block Out
8. Pictionary
9. Beach Volley
10. xxx (indi)

MICHAELS TOP-TEN

1. Leisure Suit Larry 3
2. Xenon II
3. World Court Tennis
4. R-Type (PC-Engine)
5. Silkworm
6. Populous
7. Speedball
8. North & South
9. Beach Volley
10. Bio Challenge

PETERS TOP-TEN

1. Sonson 2
2. Gunhed
3. Falcon F-16
4. Flight Simulator 4.0
5. F-19 Stealth Fighter
6. Stormlord
7. Wonderboy – Monster Lair
8. Cabal
9. RVF Honda
10. Teenage Mutant Ninja Turtles

TORSTEN O's TOP-TEN

1. World Court Tennis
2. World Cup Soccer
3. Power League Baseball II
4. Gunhed
5. Kick-Off
6. Xenon II
7. Pictionary
8. Indiana Jones – Adventure
9. Cabal
10. Indy 500 (Electronic Arts)

ULIS TOP-TEN

1. Gunhed
2. Nemesis III
3. Cabal
4. Phobia
5. Super Mario Bros. II
6. Armalyte
7. Leisure Suit Larry III
8. Ghouls 'n' Ghosts
9. Leisure Suit Larry II
10. Blizzard

SANDRAS TOP-TEN

1. Leisure Suit Larry III
2. Indy 500 (Electronic Arts)
3. World Court Tennis
4. World Cup Soccer
5. Pictionary
6. Cabal
7. Personal Nightmare
8. Indiana Jones – Adventure
9. Power League Baseball II
10. Sonson II

ACHIMS TOP-TEN

1. F-16 Falcon Mission Disk I
2. RVF Honda
3. Rock 'n' Roll
4. Oil Imperium
5. Xenon II
6. Block Out
7. Kick-Off
8. The Games – Summer Edition
9. Grand Prix Circuit
10. North & South

TORSTEN B's TOP-TEN

1. World Court Tennis
2. World Cup Soccer
3. Kick-Off
4. Power League Baseball II
5. Beach Volley
6. Gunhed
7. R-Type
8. Cabal
9. Pictionary
10. Xenon II

Bis die Luft ausgeht

Programm: Aquanaut, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Fissionchip/Addictive, England, **Muster von:** Hersteller.

Mehr feucht als fröhlich geht es zu bei **FISSIONCHIP's** neuem Programm **AQUANAUT**. Wer FISSIONCHIP kennt, wird wissen, daß es sich hierbei um ein Label von *Addictive* handelt, welche wiederum mit *Prism Leisure* durch zarte Bande verknüpft sind. Letztere haben seinerzeit den *Krystal* erstrahlen lassen, welcher ebenso wie AQUANAUT von Michael Sutin produziert wurde. So schließt sich, auf beinahe wundersame Weise, einmal mehr der Kreis. Verwirrung allerdings scheint vorprogrammiert.

Weniger verwirrend allerdings ist das Spielgeschehen selbst – im Gegenteil: schon auf den ersten Blick in die Anleitung ist alles klar. Eine spätere Begutachtung des Handlungsablaufs kann diesen Eindruck dann nur noch bestätigen. AQUANAUT ist ein eher schlichtes Spiel, bei dem man unter Wasser das tut, was normalerweise an der frischen Luft erledigt wird: Ballern, Gegner eliminieren, sammeln, kurz: sich durch das Leben kämpfen. Und so vertauscht unser Held, Ric Flair mit Namen, die 45er gegen eine Harpune, um sich seiner zahlreichen Angreifer zu erwehren – bis die Luft knapp wird, denn der Sauerstoffvorrat ist natürlich begrenzt. Ansonsten läuft alles wie gehabt und wie oben schon kurz angedeutet. Action ohne Ende, und das nicht unbedingt im positiven Sinne. Hinzu kommt, daß viele Gegner so unvermittelt auftauchen, daß wenig Zeit zum Reagieren bleibt. Die Folge liegt auf der Hand: Ein Leben nach dem anderen wird ausgehaucht, das Ende rückt somit erschreckend nahe.

Ganz so schwierig, wie es jetzt vielleicht klingen mag, ist das Game aber beileibe nicht. Man findet nämlich hin und wieder Zusatzwaffen, mit deren Hilfe Angreifern der Garaus gemacht werden und Hindernisse beseitigt werden können. So sollte man es – ein wenig Übung natürlich immer vorausgesetzt – ohne größere Probleme schaffen, die Level der Reihe nach durchzuspielen. Ein Umstand, der natürlich für den Spielspaß nicht unbedingt förderlich ist. Übrigens: Eine Story hat das Ding natürlich auch, und diese ist noch so ziemlich das Beste am Spiel. Da geht es nämlich um unsere schöne Erde im Jahre 1999, auf der inzwischen paradiesische Zustände angebrochen sind. Ein echtes Utopia, in dem es keine Kriege mehr gibt, in dem Überbevölkerung, Ozonloch, die Abholzung der Tropenwälder und der rücksichtslose Umgang mit der Natur längst der Vergangenheit angehören. In diese Idylle hinein platzt der Angriff einer extraterrestrischen Rasse, die sich Mensch und Erde untertan machen will.

Erfreulichstes Merkmal des Spiels ist also die Story, bei der FISSIONCHIP durchaus ökologisches und politisches Bewußtsein bewiesen hat. Der Rest, das Gameplay selbst, ist nicht übel, aber auch nicht dazu angetan, den Spieler allzu lang an den Schirm zu fesseln. Die Grafik geht in Ordnung, die Animation steht ihr in nichts nach, die Soundeffekte wurden sparsam eingesetzt, sind aber ganz gut gelungen. Auch die Steuerung ist okay – was will man also mehr? Die Antwort liegt nahe: den entsprechenden Gegenwert fürs Geld. Und der ist nunmal nicht vom Spielspaß zu trennen. Freilich ist es müßig zu diskutieren, wieviel Spielspaß man für 85 Mark erwarten kann. Fest steht aber, daß AQUANAUT hinsichtlich Motivation einfach nicht genug zu bieten hat.

Bernd Zimmermann

Unterwasser-Action

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Freund oder Feind?

Programm: TAKE 'EM OUT, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Artronic, Harrogate, England, **Muster von:** Hersteller.

Ohne Gewehr geht's nicht mehr! Nein, das hat nicht etwa John J. Rambo gesagt (Braddock war's auch nicht), sondern dies scheint eine Erkenntnis von **ARTRONIC** zu sein, mit der das neue Schießspielchen **TAKE 'EM OUT** gestützt werden soll. Genauer gesagt geht's ja nicht nur um Gewehre, denn es stehen immerhin mehrere Waffen zur Auswahl. Und diese Waffen haben den Zweck, sämtliche Terroristen des nun folgenden Spieles in die ewigen Jagdgründe zu schicken.

Ziel des diesmaligen terroristischen Angriffs ist die Persische Botschaft in London, die 1980 von Terroristen besetzt wurde. Um ihren Forderungen damals Nachdruck zu verleihen, ermordeten die Terroristen eine Geisel und warfen sie aus dem Haus. „Jetzt reicht's" sagte sich die britische Elitetruppe SAS und stürmte das Haus. Die Geiseln wurden gerettet und die Terroristen niedergestreckt. Soviel zum seinerzeitigen Ausgang des Geiseldramas. Damit diese heldenhafte Aktion im Laufe der Zeit nicht wieder so schnell in Vergessenheit gerät, kann man dieses Ereignis in stark komprimierter Form nun nachspielen. Allerdings beschränkte man sich bei ARTRONIC auf das bloße Abballern von plötzlich auftauchenden Gestalten in Standbildern, die nach getaner Arbeit wechseln.

Doch bevor man auf Terroristenjagd gehen darf, muß ein Schieß-Lehrgang absolviert werden. Der Cadet Murphy – so wird man im Spiel vom Compi genannt – muß hier seine Zielsicherheit und Reaktionen beweisen. Drei Runden lang tauchen im Übungsraum blitzschnell Zielscheiben auf, die man ebenso flink treffen muß. Die (ausschließliche) Maussteuerung macht die Sache einfacher, nimmt aber die Arbeit nicht vollständig ab. Nach gelungener Qualifikation wird man obligatorisch befördert und kommt nun zum ersten harten Einsatz, bei dem das erworbene Können unter Beweis gestellt werden muß. Vorher hat man (natürlich) noch die Gelegenheit, sich mit Waffen einzudecken. Neben einem M16-Maschinengewehr und einer Schrotwumme stehen auch noch die Hau-weg-den-Baum-Bazooka sowie einfache aber wirkungsvolle Granaten zur Verfügung. Jeden Mouse-Button belegt man nun mit einer der Waffen, bevor's zur Sache geht.

Na, woran erinnert uns das Foto?

Hat man die Qual der Wahl hinter sich, wird ein Straßenzug eingeblendet. Aus den verschiedensten Ecken tauchen schon bald die ersten Gestalten auf, die man mittels Fadenkreuz und einer der Waffen abknallt. Damit's nicht zu einfach wird, ballern manchmal auch mehrere Terroristen und Gangster gleichzeitig los. Dann ist schnelle Reaktion gefragt, denn ruck-zuck ist der Energiebalken nur noch sehr dünne.

An den Kragen geht's dem Spieler ebenfalls, wenn er eine der Geiseln wegballert. „Freund oder Feind?" heißt hier das Motto, nach dem man zu verfahren hat. Doch selbst wenn es sich um einen „Feind" handelt, sollte man beim Einsatz der Waffen Vorsicht walten lassen, denn eine Granate putzt nicht nur den Terroristen, sondern auch gleich die neben ihm stehende Geisel weg. Wer all seine Munition per Sperrfeuer-Aktion verpulvert, kann ebenfalls sein blaues Wunder erleben, denn beim Nachladen läßt sich Compi seltsamerweise etwas Zeit. Mit ein bißchen Übung ist das erste Level aber ohne weiteres zu erledigen. Anschließend geht's in die Qualifikationsrunde zum nächsten Level. Beim Tontaubenschießen muß man hier erneut die Treffsicherheit beweisen. Mit vorgegebener Munition müssen 15 der mal schnell, mal langsam hereinfliegenden Tontauben abgeknallt werden. Dank einer (übrigens im ganzen Spiel verfügbaren) Continue-Funktion bringt man aber auch diese Prüfung hinter sich. Ungleich härter wird's dann aber in der nachfolgenden Runde. Das Szenario wechselt, und die Terroristen tauchen nun verstärkt und wilder um sich ballernd auf. Dazu kommen noch ein gelegentlich hereinfliegender Hubschrauber und ein Männeken, das sich hinter Sandsäcken versteckt und mit einem Maschinengewehr ballert. Dieses Level hat's wirklich in sich, denn hier wird man doch eine Menge Zeit investieren müssen, bis man die Verbrecher unschädlich gemacht hat. Die folgenden Level sind natürlich keineswegs einfacher, so daß man eine Menge zu tun hat, bis die Geiseln befreit sind. „Take 'em out" ist daher einfacher gesagt als getan.

Und weiter geht's mit der fröhlichen Ballerei (Amiga)

Damit der Spieler trotz dauerndem Nachladen und immensen Schwierigkeitsgrades nicht so schnell die Nase voll hat, haben die Programmierer von TAKE 'EM OUT versucht, das Spiel möglichst realistisch zu gestalten. Immerhin sieht die Grafik ganz anständig aus, auch wenn nicht allzu viel gescrollt und animiert wird. Zur Realitätsnähe trägt natürlich auch der Sound bei: Neben den Waffengeräuschen gibt's die üblichen „Aarrrgh"-Schreie und Explosionsgeräusche, die die Möglichkeiten des Amiga gut ausnutzen. Fällt ein Terrorist mal tot vom Dach in einen Scherben- oder Müllhaufen, scheppert und klirrt's natürlich auch kräftig. Ebenso angenehm fiel die Steuerung auf, die den Spieler glücklicherweise nicht vor zusätzliche Probleme stellt.

Der Spielablauf ist zwar nicht der interessanteste, aber wer möchte sich nicht einmal bei einer Runde Ballerspiel „entspannen" ? Sind die moralischen Bedenken beiseite gelegt, kann man an TAKE 'EM OUT durchaus Gefallen finden, auch wenn eine Portion mehr „Spielablauf" sicher nicht schlecht getan hätte.

nma

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**6**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**

Konfliktlösung auf englisch

Programm: Operation Thunderbolt, **System:** Amiga (getestet), Spectrum (angeschaut), Atari ST, **Preis:** ca. 85 DM (Amiga), ca. 40 DM (Spectrum), **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

So ist das Leben: *Cabal* durchgespielt und nun zur Beschimpfung als Massenmörder freigegeben? Nein, ich denke, so weit sind wir (zumindest hier in der Redaktion) noch nicht. Mögen manche Moral-Institutionen auch mahnend den Finger erheben, so kann man trotzdem absoluten Spaß an der **OPERATION THUNDERBOLT** haben, denn wieder einmal ist heiße Action bis zum Abwinken angesagt. Sind die moralischen Bedenken über die bevorstehende Metzelei abgelegt, kann man erneut an den gar nicht mal so weltfremden Gedanken der englischen **OCEAN**-Programmierer teilhaben: Terroristen, deren Herkunft eindeutig scheint, haben ein Flugzeug entführt und es nach Afrika geleitet. Dort in Kulubya gelandet, wollen sie mit den gefangenen Passagieren ihre inhaftierten Kameraden freipressen.

Schließlich hat sich ein tapferer und unerschrockener Kämpfer (ein Söldner?) gefunden, der den Terroristen den Garaus machen will. Wer will, kann einen weiteren Kameraden anheuern, denn OPERATION THUNDERBOLT läßt auch zwei Spieler gleichzeitig am Spielgeschehen teilhaben. Zwar kann man hier noch zwischen Joystick- oder Mousesteuerung wählen, doch ist auf jeden Fall die Steuerung mit dem verkabelten Tischroller vorzuziehen. Nun noch kurz einen Button anklicken, und man ist mitten im Geschehen:

Per Flugboot starten die beiden „Befreier" ihren Infiltrations-Trip, der in jedem Level von fröhlich klingender Sprachausgabe eingeleitet wird. Die Stimme verstummt irgendwann, weil sie nämlich gleich von nervenaufreibendem Geballere und unzähligen „Aaarrggh!"-Schreien abgelöst wird. Denn schon das erste der insgesamt acht Level läßt eindeutig darauf schließen, daß dieses Spiel nichts für zartbesaitete Naturen ist. Der Action-Screen erscheint, das untere Bildschirmdrittel wird von der Bewaffnungsanzeige vereinnahmt. Dort findet man neben Patronen und Granaten auch eine Anzeige über die (noch) vorhandene Lebensenergie. Alle drei Anzeigen sind sehr wichtig, denn im oberen „Action"-Teil des Screens kommen auch schon jede Menge Gegner hereingelaufen. Dabei hagelt es kräftige Feuersalven, die vom Spieler ebenso heftig erwidert werden wollen. Während dieser Mission läuft man einen Straßenzug entlang, der zwar perspektivisch, aber doch leicht ruckelnd vorbeigescrollt wird. Auch die Terroristen, die in schier unendlicher Anzahl vertreten sind, kommen, Feuersalven ausstoßend, den Straßenzug entlanggelaufen. Diese Verbrechermasse wird noch von einigen Terroristen ergänzt, die wild ballernd von rechts und links in den Screen laufen.

Man erkennt eine Feuer-„Pause" auf dem Amiga

Da lacht keiner mehr! Fotos (2): Amiga

Klar, daß eifrig zurückgeballert werden muß. Bemerkenswert dabei, daß man zunächst „blind" schießt. Man sieht also nur, *wo* man gerade hinschießt. Damit läßt sich aber ganz gut leben, denn relativ häufig kommen am Fallschirm hängend Kisten vom Himmel, die entweder Patronenmagazine, Granaten und anderes Ballerwerk oder eine Visiereinrichtung beinhalten. Mit diesem Visier ballert's sich natürlich erheblich einfacher. Gelegentlich kann man auch mittels Granaten Hubschrauber oder andere größere Maschinen komplett zerstören. Bei der hier auftretenden Geräuschkulisse geht natürlich gut die Post ab.

Das nicht enden wollende erste Level ist schließlich irgendwann geschafft. Doch mit den aufsteigenden Levels wird der Kampf gegen den Terror noch härter, schwieriger und blutiger. Das schweißtreibende Gameplay kennt hier kein Erbarmen mit dem Spieler, er wird gnadenlos gefordert. Schon im zweiten Level muß man sich wieder umstellen: Jetzt scrollt der Hintergrund von links nach rechts, wobei sich die Gegner ebenfalls auf einen Auftritt von rechts oder links beschränken. Dafür werden jetzt pausenlos Granaten und Messer geworfen, die wiederum eine schnelle Hand am Abzug zwecks Abwehr erfordern. Eine Ruhephase ist nicht drin', es muß ununterbrochen geballert werden. Nur dann können die gefangengehaltenen Passagiere befreit werden. Na gut, mit der Logik ist's nicht so weit her, denn wenn man hochrechnet, daß man schon im ersten Level rund 100 Leute „umblasen" muß, kommen bis zur Befreiung der paar Passagiere rund 800 Terroristen ums (verpixelte) Leben!

Bei alledem sollte man nicht vergessen, daß das Ganze nur ein Spiel ist. Wer sich nicht mit moralischen Bedenken herumschlagen muß, sollte sich das Spiel zulegen, auch wenn's technisch nicht ganz perfekt ist. Der Sound ist in Ordnung, weil realitätsnah, die Grafik dagegen hätte etwas besser, weil leicht ruckelnd, werden können. Doch darauf zu achten, ist im Eifer des Gefechts nahezu unmöglich. Hier geht dermaßen die Post ab, daß die Mouse bald 'nen Platten hat und die Handgelenke schmerzen.

OPERATION THUNDERBOLT ist ein Actiongame erster Streß-Klasse, das in der Softwarebibliothek eines jeden Hobby-Söldners nicht fehlen darf!

Peter Braun

	Amiga/Spectrum
Grafik	8/7
Sound	9/4
Spielablauf	3/3
Motivation	9/9
Preis/Leistung	8/9

HOTLINE

TOP 30 im Februar

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	2	North & South	Amiga/ST	Infogrames
2	3	Indiana Jones – Adventure	PC/Amiga/ST	Lucasfilm/R.A.
3	8	Hard Drivin'	ST/Amiga	Domark
4	9	Sim City	PC/Amiga/Mac/C-64	Infogrames
5	10	Populous	Amiga/ST	Electronic Arts
6	1	Batmann – The Movie	Amiga/C-64/ST	Ocean
7	20	Rings of Medusa	ST/Amiga	Starbyte
8	4	Xenon 2 – Megablast	ST/Amiga	Image Works
9	23	Chase H. Q.	C-64/CPC/Spectrum/ST/Amiga	Ocean
10	24	Pictionary	C-64/Amiga/ST/PC	Domark
11	–	Great Courts	C-64/ST/Amiga/PC	Ubisoft
12	13	Chambers of Shaolin	ST/Amiga	Thalion
13	6	Shadwo of the Beast	Amiga	Psygnosis
14	7	Ghostbusters II	ST/Amiga/C-64/Spectrum/CPC	Activision
15	16	Toobin'	Amiga/ST/CPC	Domark
16	14	Super Wonderboy	ST/Amiga/C-64/CPC/Spectrum	Activision
17	wieder drin!	Falcon – F-16	PC/ST/Amiga	Spectrum Holobyte
18	18	Stunt Car Racer	ST/Amiga/C-64	Microstyle
19	22	Interphase	ST/Amiga	Image Works
20	19	Rock'n'Roll	Amiga/ST/Spectrum	Rainbow Arts
21	wieder drin!	Oil Imperium	C-64/Amiga/ST/PC	ReLine
22	17	Power Drift	ST/Amiga/C-64/CPC/Spectrum	Activision
23	11	Asterix – Hinkelstein	Amiga/PC/ST	Coctel Vision
24	26	Cabal	C-64/Spectrum	Ocean
25	–	Fighter Bomber	ST/C-64	Activision
26	27	Kult	Amiga/ST	Exxos
27	29	Kaiser	Amiga/ST	CCD
28	25	Fugger	C-64/Amiga/ST/PC	Bomico (ehem. ASM-Microw.)
29	–	Larry III	PC	Sierra On -Line
30	12	Ghouls'n' Ghosts	Amiga/ST/C-64	U.S. Gold

Top Ten/C-64

	Spiel	Hersteller
1	Sim City	Infogrames
2	Batman – The Movie	Ocean
3	Cabal	Ocean
4	Pictionary	Domark
5	Great Courts	Ubisoft
6	Ghostbusters II	Activision
7	Super Wonderboy	Activision
8	Stunt Car Racer	Microstyle
9	Oil Imperium	ReLine
10	Fugger	Bomico

Übermittelte Verkaufszahlen:

Folgende Software-Häuser stellten uns für die Januar-Top-30-Hitparade ihre Verkaufszahlen freundlicherweise zur Verfügung:

T.S. Datensysteme, Nürnberg
Bomico, Frankfurt
Leisuresoft, Bergkamen-Rünthe

Alle andern Software-Händler seien hiermit aufgerufen, uns bis spätestens 30. Januar 1990 ihre Trend-/Verkaufszahlen zu übermitteln! **Und:** Liebe Leser schickt uns weiterhin zahlreich Eure Favoriten (muß keine komplette 30er-Liste sein, es reichen auch weniger Titel!)

Top Ten/ST

	Spiel	Hersteller
1	North & South	Infogrames
2	Hard Drivin'	Domark
3	Populous	Electronic Arts
4	Indiana Jones-Adv.	Lucasfilm
5	Rings of Medusa	Starbyte
6	Batman	Ocean
7	Xenon 2	Image Works
8	Pictionary	Domark
9	Great Courts	Ubisoft
10	Chambers of Shaolin	Thalion

Top Ten/Amiga

	Spiel	Hersteller
1	North & South	Infogrames
2	Indiana Jones-Adv.	Lucasfilm
3	Hard Drivin'	Domark
4	Populous	Electronic Arts
5	Sim City	Infogrames
6	Batman	Ocean
7	Xenon 2	Image Works
8	Chase H.Q.	Ocean
9	Pictionary	Domark
10	Great Courts	Ubisoft

Top Ten/Amstrad

	Spiel	Hersteller
1	World Court Tennis	PC Engine
2	Super Mario Bros. 2	NES
3	World Cup Soccer	Sega Mega
4	Gunhed	PC Engine
5	Son Son 2	PC Engine
6	Ninja Turtles	NES
7	Super Hang-On	Sega Mega
8	Wonderboy 3	PC Engine
9	Wonderboy 2	PC Engine
10	Basketball Nightmare	Sega Master

Top Ten/PC

	Spiel	Hersteller
1	Larry III	Sierra On-Line
2	Indiana Jones-Adv.	Lucasfilms
3	Flight Sim. 4	Microsoft
4	Sim City	Infogrames
5	Populous	Electronic-Arts
6	Great Courts	Ubisoft
7	Pictionary	Domark
8	Ufo	SubLOCIC
9	Falcon F-16	Spec. Holobyte
10	Personal Nightmare	Horrorsoft

c16chris

Spider Man kann den Spider-Flip und den Lungen-Tritt und ...

Programm: Dr. Doom's Revenge, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM/PC, Commodore 64, **Preis:** ca. 85 DM (Amiga, Atari, IBM/PC), ca. 30 Mark Kassette (Commodore), **Hersteller:** Empire Software, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Das Schicksal von New York liegt in meinen Händen. Kann ich den Start der Rakete verhindern und so New York City vor der Zerstörung bewahren? Kann ich Dr. Doom ergreifen und ihn zu einem Leben hinter Gittern verurteilen? Kann ich die Kraft und den Charakter eines Superhelden entwikkeln? Ich könnte bestimmt, aber nach fünf Minuten **DR. DOOM'S REVENGE** ziehe ich mein eigenes Schicksal vor, verhindere den Start einer neuen Runde, bewahre den Amiga vor der Zerstörung, ergreife eine Zigarette und verurteile ihre Schadstoffe zum Verbleib in meiner Lunge. Ich entwickele die Kraft und den Charakter einer superehrlichen Redakteurin und sage: Dieses sogenannte Game aus dem Hause **EMPIRE** ist ein langweiliger, schlecht scrollender Versuch, aus unseren Comic-Helden von damals müde, dummdreist-draufhauende Pixel-Ödlinge zu machen. Opfer sind diesmal SPIDER MAN und CAPTAIN AMERICA. Das einzige, was an dieser Nummer überhaupt erwähnenswert ist, ist der original Marvel-Comic, der den verschiedenen Versionen entweder beigelegt ist oder über Bestellcoupon kostenlos angefordert werden kann.

Also gut, wenn's denn unbedingt sein muß: „Schalte den Rechner ab. Lege die Diskette in das Laufwerk und schalte den Rechner wieder an. Nach kurzer Zeit erscheint das Titelbild. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm."Wenn man sich ausgesucht hat, in welcher Sprache die Bildtexte erscheinen sollen, kann's losgehen. Die Story: Dr. Doom, der mieseste Gauner seit Kater Carlo, hat eine U.S.-Atomrakete geklaut. Natürlich plant er, das Teil auch abzuschießen (Ziel: New York), jedenfalls dann, wenn sich die Staaten nicht unterwerfen (erpreß', erpreß'). Selbstverständlich will niemand, daß die Freie Welt zur Kolonie von „Latveria", dem Heimatland des Bösewichts, verkommt, und deshalb müssen Helden her. Helden wie Captain America und Spider Man, die den Schergen des Bösen (z.B. Machete, Rattan, Grey Gargoyle usw.) gewachsen sind. Spider Man soll den Raketenstart verhindern, der Captain muß zusehen, daß er Dr. Doom plattmacht und einbuchtet.

DR. STRAUBE's REVENGE

Bild 1 (Comic): Captain America will rein ins Schloß, aber – ha! – ein Roboter stellt sich ihm ihn den Weg! Space, space, space, – lad, lad, lad: Bild 2 und – Action! Der Captain kann hüpfen und springen und Salti schlagen und sich hinhocken und Harte-Schild-Schläge gegen Kopf oder Körper austeilen und halbhohe Angriffe im Corporal-K.O.-Lungen-Tritt starten und – natürlich gewinnen. Es macht dann „pling" oder „schepper", und der Robot ist im Eimer.
Bild 3 (Comic): Irgendwie muß der Captain im Schloß weiterkommen, aber – ha! – jetzt kommt eine *unheimliche* Feuersalve!. Space, space, space. – lad, lad, lad: Bild 4 und – Action! Der Captain kann immer noch hüpfen und springen und Salti schlagen und sich hinhocken und Harte-Schild-Schläge gegen Kopf oder Körper austeilen und halbhohe Angriffe im Corporal-K.O.-Lungen-Tritt starten. Um zu *gewinnen*, muß er sich diesmal nur ducken- oder hochspringen können. Bewegt wird er von ganz allein. Irgendwann hört er auf, sich zu bewegen, und dann hat er auch schon gewonnen.
Bild 5 (Comic): Jetzt ist Spider Man, der ultimative, spinnennetzwerfende Held aus unseren Kindertagen dran. Er will (glaub' ich) auch irgendwie ins Schloß, abêr – ha! – ein Roboter stellt sich ihm in den Weg! Space, space, space, – lad, lad, lad: Bild 6 und – Action! Spider Man kann den Spider-Flip vorwärts und rückwärts und nach rechts gehen und nach links gehen und den halbhohen Angriff mit dem Spider-Lungen-Tritt und den dynamischen Spinnweb-Hochschuß und – natürlich gewinnen. Es macht dann „pling" oder „schepper", und der Robot ist im Eimer ...

So geht es bei DR. DOOM'S REVENGE heiter fort und fort, und wenn die Helden nicht gestorben sind, kämpfen sie sicher heute noch: gegen Batroc, Boomerang, Dr. Doom, Electro, Robotic Gorilla, Grey Gargoyle, Hobgoblin und wie sie alle heißen, die fiesen Gegner.

Eins steht fest: Wem das Schicksal der Westlichen Welt am Herzen liegt, der sollte die Knete, die **EMPIRE** für Dr. DOOM'S REVENGE haben will, lieber in Kaugummis oder Coca Cola oder Hamburger investieren – oder aber auf mein Konto: BLZ 520 501 51; Konto-Nummer ... *Gabi Straube*

Grafik	**comisch**
Sound	**kaum**
Spielablauf	**öde**
Motivation	**schnarch**
Preis/Leistung	**wohl weniger**

VON AXEL, BULLEN & SCHICKERIA

Programm: Beverly Hills Cop, **System:** Atari ST (angeschaut), C-64 (ebenfalls angesehen), Amiga, IBM PC & Kompatible, **Preis:** Ca. 85 Mark (ST, Amiga, PC), ca. 45 Mark (C-64-Disk), **Hersteller:** Tynesoft, England, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Nun hat auch AXEL FOLEY den Weg von der Leinwand zur Diskette geschafft – in Beverly Hills geht wieder der Fuchs ab. Nach den großen Erfolgen von **BEVERLY HILLS COP I & II** war es ja auch nur eine Frage der Zeit, bis irgend jemand auf die Idee kam, die Rechte für ein **BEVERLY HILLS COP**-Computerspiel von Paramount Pictures zu erwerben. Die geschäftstüchtigen Manager von **TYNESOFT** griffen (glücklicherweise?) als erstes zu. Jetzt brauchten sie natürlich noch ein passendes Konzept, denn was nützt der beste Name, wenn kein Spielkonzept vorhanden ist. Für die Erarbeitung des Konzeptes hatte man Subway Software, bekannt durch *Roller Coaster Rumbler* (keine gute Werbung...), beauftragt. Die Jungs erstellten ein, das muß man ihnen lassen, wirklich annehmbares Konzept, das gut zu einem amerikanischem Cop paßt. Für die programmtechnische Umsetzung wurde ein ganzes Team von Programmierern herangezogen, die voneinander unabhängig sowohl 8- als auch 16-Bit-Fassungen entwickelten. Aufgrund der Unterschiede zwischen den einzelnen Systemen (in diesem Fall ST und C-64) unterscheiden sich beide Fassungen in einigen Fällen – doch dazu später mehr. Zuerst ein paar Worte zur Story: Diesmal hat Superbulle Axel Foley eine ganz besonders dicke Nuß zu knacken. Mr. Big, der Oberfiesling hat nämlich vor, den Coup des Jahrhunderts oder so zu landen. Der tapfere und immer im Dienst stehende Cop Axel will dieses natürlich mit all seinen ihm zur Verfügung stehenden Kräften verhindern und darf dies auch (zur Zeit nur auf C-64 und ST) in bester Coborob- und Echnotop-Manier (beide Namen von der Red. geändert) tun. So, kommen wir nun zur Beschreibung der vier (auf dem C-64 fünf) Spiele; BEVERLY HILLS COP ist nämlich nicht nur, wie wir es von anderen Games dieses Genres gewohnt sind, in unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, die alle nach dem gleichen Schema aufgebaut sind, unterteilt. Vielmehr enthält es vier bzw. fünf unterschiedliche kleinere, ich nenne sie mal Unterspiele, in denen immer etwas völlig anderes abgeht. Beginnen wir mit Game 0 (nur auf dem C-64): AXEL sitzt in seinem flotten roten (wird merkwürdigerweise blau dargestellt) Mercedes und patroulliert harmlos vor sich hin, bis ihn ein Funkspruch aus seinen Träumen reißt. Nun muß er zusehen, daß er den rosaroten Caddillac von Fiesling Joe aufspürt. Als Hilfen stehen der Entfernungsmesser sowie der Richtungsanzeiger zur Verfügung, die sich im unteren Bereich des Bildschirms befinden. Man sieht den blauen Mercedes aus der Draufsicht und heizt nun kreuz und quer durch Beverly Hills. Hat man die rote Karre einmal aufgespürt, sollte man diese schnellstmöglich abknallen. Und schon befinden wir uns in Game 1 (die ST-Version beginnt ohne „Vorspiel" gleich bei Game 1). AXEL befindet sich nun in einem heruntergekommenen Lagerhaus, wo diverse Mitglieder von Mr. Big's Bande gerade beim Verlagern von geschmuggelten Waffen sind. Die Gangster eröffnen sofort das Feuer, da hat man als Spieler natürlich nur die Möglichkleit zurückzuschießen - und zwar ohne Ende. Der Bildschirm scrollt dabei, sowohl auf ST als auch auf C-64 recht flüssig von rechts nach links (in mehreren Ebenen). Hat man genug fiese Typen erledigt geht's auf in die nächste Stage, denn ein paar der Verbrecher konnten mitsamt ihren Lieferwagen, die bis oben hin mit Wummen beladen sind, entkommen. In Game 2 geht's auf die Straße, auf der dann eine wilde Verfolgungsjagd à la Die Straßen von San Franzisko stattfindet, bei der man die Vans abballern muß. In dieser Stage sind auch die größten Unterschiede zwischen den einzelnen Fassungen zu finden. Während auf dem ST die Grafik *Hard-Drivin*-mäßig (ausgefüllte Vektorgrafik) dargestellt wird, gibt's auf C-64 leider nur eine Vogelperspektiven-Verfolgungsjagd. Game 3 führt uns in den Vorgarten von Mr. Big's Villa. Hier muß man sich mit Hilfe seiner Wumme den Weg zur Eingangstür freischießen. Um Dauerfeuer zu erlangen, muß man die am Boden liegenden Maschinengewehre aufsammeln. Nach erfolgreicher Durchquerung des Vorgartens landet man schließlich im Hauptquartier des Obermieslings. Zuallererst sollte man die Geiseln befreien und die bewaffneten Terros plattmachen. Danach geht's auf die Suche nach Bruno Bardolino, der Typ hat nämlich 'ne Bombe im Haus versteckt, die er zünden will, sobald die Bullerei ihn aufstöbert.

Foto: ST

Nachdem man den schönen Bruno überwunden hat, geht's auf zu Mr. Big persönlich. Diesen sollte man umnieten und dann als mehr oder weniger ungeladener Gast das Haus so schnell wie nur möglich verlassen, bevor die Bombe explodiert.

Insgesamt gesehen handelt es sich bei diesem Titel um ein recht brutales Game (doch irgendwie nervt's mich an, dieses Geschwafel von indizierten Titeln usw., für mich besteht jede Figur auf dem Screen, egal ob Alien oder Mensch (und schließlich ist ein Alien auch ein Lebewesen), aus aneinandergereihten Pixeln, und ich sehe es nicht ein, mir von irgendjemanden vorschreiben zu lassen, welche Spiele ich mir reinziehen soll, darf oder kann.

So, das mußte einfach mal raus!), das mir trotzdem (oder gerade deswegen?) Spaß gemacht hat. Grafisch und soundmäßig gehört es sicher nicht zu den Spitzenreitern, und ASM-hitverdächtig ist es schon gar nicht (was nicht an der Brutalität dieses Games liegt), doch für kühle Wintertage ist es sicherlich zu gebrauchen.

Torsten Oppermann

Grafik	**9**
Sound	**8**
Spielablauf	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**8**

Sport-Kaleidoskop

UND DAS ALLES NUR FÜR 'NE FLASCHE MILCH?

Programm: Indianapolis 500, **System:** IBM & Kompatible (ab CGA aufwärts, AdLib wird unterstützt), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von** Electronic Arts.

Allen Freunden des Rennsportes dürfte das **INDIANAPOLIS 500**-Rennen ein gängiger Begriff sein, denn dieses alljährliche Spektakel mit Größen wie Al Unser Jr., Danny Sullivan, um nur einige zu nennen, zieht auch in Europa Millionen von Fans vor die Bildschirme. Letztes Jahr gab es ja bekanntlich ein Programm gleichen Namens (siehe ASM 11/89, Seite 32) zu „bewundern", das jedoch nicht einmal Ansätze von Gemeinsamkeiten mit dem neuesten Werk von **ELECTRONIC ARTS** aufweisen kann. Das Programmiererteam um *DAVID KAEMMER* hat jedenfalls wieder einmal alle Anstrengungen unternommen, um eine nahezu perfekte Rennsimulation für die große IBM-Familie hinzulegen. Meines Erachtens wurde mit der „1:1-Umsetzung" des berühmt berüchtigten Reißers der der INDY CAR SERIES zumindest für MS-DOS-Rechner ein neuer Standard gesetzt, der momentan seinesgleichen sucht.

Das einzige Manko von INDY 500 will ich lieber gleich zu Beginn nennen, nämlich die mehr als nur lästige Sicherheitsabfrage. Nach dem Motto „Blätter, blätter, es kommt doch noch nichts dabei heraus" darf sich der Spieler wieder einmal auf die Suche nach Jahreszahlen, Bestzeiten und Fahrernamen machen, die einem erst den Zugang zum eigentlichen Spiel ermöglichen. Doch wenn man diese einzige Hürde überwunden weiß, steht einem ungebremsten Spielvergnügen nichts mehr im Wege. Zu dem Schauersound, den INDY 500 an einigen Passagen zum besten gibt, kann der IBM aufgrund seiner begrenzten Fähigkeiten weiß Gott nichts. Den Soundfetischisten unter euch sei aber zu einer AdLib-Karte oder einem anderen Soundboard geraten, denn für solche Leute hat *ROB HUBBARD* wie so oft alle Register seines Könnens gezogen. Jedenfalls prasseln wieder wahre Soundorgien auf den Hörer hinab, ganz zu schweigen von den urigen Fahrgeräuschen, die es selten in so einer Qualität zu hören gab.

Der Clou von INDY 500 liegt nun darin, daß der schnelle Rundkurs in der Nähe von Indianapolis in dem Spiel quasi maßstabsgetreu „nachgebastelt" wurde, wodurch natürlich schnell Atmosphäre aufkommt. Bevor ihr jedoch die Piste unsicher machen könnt, gilt es erst einmal, die passende Mühle aus drei verschiedenen Modellen herauszupicken. Hierbei könnt ihr aber eurer Phantasie freien Lauf lassen, denn egal ob Cosworth, Buick oder Chevie, in jedem der drei Flitzer habt ihr berechtigte Chancen auf den Hauptpreis der INDY 500, die schmackhafte Flasche Milch. Mit der Wahl der Karosserie ist es allerdings noch lange nicht getan, schließlich sind nun in einer längeren Arbeitsphase geschickte Feineinstellungen gefragt, die später die wertvollen Sekunden einbringen. Neben dem Reifendruck und dem Grad der Federung liegt das Hauptaugenmerk auf der Gestaltung des Front- und Heckspoilers, muß doch ein gesundes Mittelmaß zwischen Windschnittigkeit und Bodenhaftung gefunden werden. Gerade den Anfänger wird's freuen, daß man die zum Teil extrem komplizierten Änderungen im Practice-Mode sogar während des Fahrens tätigen kann, so daß sich der jeweilige Effekt sofort erkennen läßt. Selbstverständlich können die selbst aufgemotzten Karren abgespeichert werden.

In der nun folgenden Qualifikationsphase könnt ihr euer Talent als Rennfahrer voll unter Beweis stellen, indem ihr in einem Rennen gegen die Uhr vier Runden auf dem äußerst schnellen Kurs meistert. Im Gerangel um eine gute Zeit und somit eine brauchbare Ausgangsposition für das eigentliche Rennen sollte man eigentlich zu keinem Zeitpunkt auf die Bremse „latschen", sondern vielmehr voll durchheizen, denn eine Durchschnittsgeschwindigkeit von 210 Mph ist gerade einmal für einen mittleren Startplatz gut. Während des

eigentlichen Rennens geht es vom Start an wirklich dauernd voll zur Sache. Massenkarambolagen dürfen da ebenso wenig fehlen, wie „kleine Abstecher" ins Grüne oder kurzzeitige Bekanntschaften mit den Absperrmauern. Logischerweise kann man sich bei einem 500 Meilen-Rennen (längste Distanz) auch auf einen oder zwei Boxenstops freuen, bei denen man jetzt als Boxencrew ganz schön ins Schwitzen kommt. So packend und realistisch ging's im computerisierten Rennsport jedenfalls bislang recht selten zu.
In puncto Grafik geriet ich eigentlich während jeder Rennsession (anders würde ich dieses pure Spielvergnügen nicht bezeichnen) in einen „ektaseähnlichen" Zustand, denn eine derart schnelle und detaillierte 3-D-Grafik konnte ich noch auf **keinem** Rechner bewundern. Der Ottonormalverbraucher wird vor Ärger wieder einmal in die Tastatur oder sogar vielleicht in den Joystick beißen, wenn er hört, was ihm ohne VGA- bzw. EGA-Karte so alles entgeht. Da hätten wir nämlich zuallererst den phantastisch gestalteten Rennparcours zu bieten, der sich durch viele Details wie z.B. eine überdimensionale Tribüne oder Streckenposten auszeichnet. Abgesehen von dem unglaublich sauberen wie auch rasanten Scrolling wären noch die farbenfrohen und abwechslungsreichen Flitzer zu erwähnen, deren vollflächige Vektorgrafiken einen Zusammenstoß mit 300 Sachen so richtig gut rüberbringen. Eine außergewöhnliche Animation tut da ihr übriges. Zudem läßt sich noch zu jeder Zeit während des Rennens eine Art Replay-Funktion einblenden, so daß spannende Szenen nach Belieben angeschaut und analysiert werden können, in sieben verschiedenen Perspektiven, versteht sich.

ASM HIT

»INDY 500 – da geht beim PC der 'Turbo' von alleine an!«

Die Steuerung fällt schließlich auch nicht mehr aus dem Rahmen, denn was soll man bei einer Tastatur- bzw. Joysticksteuerung noch falsch machen?!?
INDY 500 von ELECTRONIC ARTS gehört einfach auf jede Festplatte eines MS-DOS-Rechners. Solch einen Spielspaß bei einer derart detailreichen Rennsimulation wird es wohl auch in Zukunft nur äußerst selten zu sehen geben. Hoffentlich heimsen die noch ausstehenden Umsetzungen für die anderen Rechner ähnlich gute Bewertungen ein.

Torsten Blum

Animation	**11**
Sound	**6 bzw. 10**
Realitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**9**

NICHT INS SCHWARZE GETROFFEN

Programm: John Lowe's Ultimate Darts, **System:** Amiga, Atari ST, C-64, **Preis:** Amiga/ST ca. 70 Mark; C-64 ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Die Atmosphäre englischer Pubs will **GREMLIN** nun den Usern in die gute Stube bringen. **JOHN LOWE'S ULTIMATE DARTS** ist das erste Programm in der Reihe der ULTIMATE-Spiele, die demnächst mit *Greg Norman's Ultimate Golf* fortgesetzt werden soll. Doch bleiben wir bei John Lowe (einem in England wohl sehr bekannten Dart-Spieler, dessen Namen ich heute jedoch zum erstenmal gehört habe) und seinen ULTIMATE DARTS.
Die Hauptrolle im Programm spielt die bekannte in zwanzig gleichgroße Segmente aufgeteilte, runde Scheibe. Diese nämlich ist das Ziel, welches es mit Wurfpfeilen zu treffen gilt. Durch die Scheibe ziehen sich Ringe, wodurch jeder der zwanzig Abschnitte noch einmal in vier Felder aufgeteilt wird: in zwei große, die die normale Wertung (1-20 Punkte) bringen, und in zwei kleinere. Trifft man das äußere kleine Feld, so verdoppelt sich der Wert, trifft man das innere, zur Mitte hin gelegene, so verdreifacht er sich. In der Mitte schließlich befindet sich das Herz der Scheibe; trifft man es, so heimst man ganze 100 Punkte ein.
Gespielt wird nach den üblichen Darts-Regeln; das bedeutet, man beginnt wahlweise bei 301, 501 oder 1001 Punkten und kämpft sich herunter, bis man exakt null Punkte erreicht hat. Jeder Spieler hat drei Würfe, dann ist der nächste an der Reihe. Natürlich wird man anfangs versuchen, dreimal die dreifache Zwanzig zu treffen, also 180 Punkte zu erreichen, um möglichst schnell voranzukommen. Die winzige Hundert zu treffen, ist sicherlich auch verlockend; allerdings ist diese Angelegenheit so schwierig, daß man schnell von dieser Idee abkommen wird. Wichtig ist noch zu wissen, daß die letzten Punkte mit einem verdoppelten Wurf erzielt werden müssen; sind also beispielsweise noch zwanzig Punkte übrig, so muß man die doppelte Zehn treffen.
Die Steuerung ist typisch für Spiele dieser Art. Das Fadenkreuz in Form einer Pfeilspitze zittert wie Espenlaub, so daß es reichlich schwierig ist, den Pfeil dorthin zu bekommen, wo er eben hin soll. Die Grafik ist auf dem Amiga akzeptabel, auf dem Atari ST in etwa ebenbürtig, auf dem C-64 jedoch kann sie überhaupt nicht zufriedenstellen. Die Unterscheidung der Felder ist hier enorm schwierig, wodurch zielgenaues Treffen – ohnehin schon schwierig genug – zu einer reinen Glückssache wird.

P1 Batting

... Bernd is' dran.

ULTIMA DARTS bietet neben der beschriebenen Spielweise noch den „Real-Modus". Hier spielt man zu Hause auf eine echte Scheibe und setzt den Computer nur zur statistischen Auswertung ein und kann so ein Fernduell gegen John Lowe oder einen der anderen im Programm mitwirkenden Darts-Cracks austragen. Auch dies aber ist nicht dazu angetan, dem Preis-Leistungsverhältnis zu einem auch nur annähernd ausgewogenen Verhältnis zu verhelfen. Während übrigens auf dem Amiga und ST eine noch ganz ansprechende Melodie ertönt (Benn Dalglish), herrscht auf dem C-64 absolute Funkstille. Wunder über Wunder! Das Ganze wäre vielleicht nur dann noch zu retten gewesen, wenn GREMLIN dem Programm ein Pub-mäßiges kühles Bier „beigelegt" hätte. Am besten wäre noch ein ganzes Fäßchen Gerstensaft gewesen, denn nach dem Genuß desselben sieht die ganze Welt, GREMLIN's Spiel eingeschlossen, doch gleich ganz anders aus. Sollte sich GREMLIN diesen Gedanken mal durch den Kopf gehen lassen, so melde ich mich jetzt schon freiwillig für den nächsten Test, hicks!

Bernd Zimmermann

	Amiga/ST/C-64
Grafik	**8/7/4**
Sound	**8/7/0**
Realitätsnähe	**7/7/3**
Spaß/Spannung	**6/6/3**
Preis/Leistung	**6/6/3**

Empire's Eigentor

Programm: Bodo Illgner's Super Soccer, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Empire Software, Basildon, England, **Muster von:** Grand Slam Entertainment, 7 / 15.

Die WM 1990 steht uns ins Haus, bei der sich die Elite-Kicker aus aller Herren Länder ein Stelldichein geben. Was also liegt näher, als noch rechtzeitig zu diesem Sportspektakulum ein Fußballspiel zu produzieren und die Freunde der Computerei wie auch des Spiels mit der Lederkugel damit zu beglücken? Dieses hat sich, neben vielen anderen Companies, wohl auch das englische Softwarehaus **EMPIRE** gedacht, und so gesellte sich folgerichtig ein weiteres Produkt zu der ohnehin kaum noch überschaubaren Schar der Fußball-Games.

Gleich zwei Fassungen, beide für Amiga und ST, wurden hergestellt: **GAZZA'S SUPER SOCCER**, für den europäischen Markt vorgesehen, und **BODO ILLGNER'S SUPER SOCCER**, das im deutschsprachigen Raum über die Ladentische gehen soll. Dies bedeutet, daß gleich mit zwei namhaften Fußballern, nämlich Paul „Gazza" Gasgoigne vom Erstdivisionnär Newcastle und Bodo Illgner (1. FC Köln), Verträge abgeschlossen wurden; dies bedeutet aber natürlich auch, daß für die das Programm-Cover zierenden Fotos und Autogramme der beiden sicherlich einiges an Geld investiert werden mußte. Nur hierin kann meiner Ansicht nach die Erklärung dafür zu suchen sein, daß das Spiel für stolze 85 Mark feilgeboten wird, denn die Programmqualität kann den hohen Preis in keinster Weise rechtfertigen.

Gespielt werden kann zu zweit oder allein gegen den Computer. Gleichgültig, für welchen Modus man sich entscheidet, der erste Weg sollte in jedem Falle ins Trainingslager führen. Hier nämlich können Schüsse sowie Eck-, Frei- und Strafstöße geübt werden. Ein wenig Training ist auch dringend vonnöten, wenn auch zu befürchten steht, daß auch dies nicht allzuviel bringt. Die Steuerung während des Spielgeschehens läßt zu wünschen übrig, geplante Aktionen sind von daher kaum möglich. Hinzu kommt, daß das Ballverhalten mit der Realität nicht mehr viel zu tun hat. Schießt man den Ball (Richtung/Effet und Schußkraft werden am unteren Bildschirmrand angezeigt), so bleibt das Leder nach dem Auftreffen einfach liegen. Der Ball rollt nicht weiter, er springt nicht noch einmal auf – es macht einfach plopp, und das war's dann. Spielt man allein gegen den Rechner, so wird man zudem feststellen müssen, daß die Spielstärke der computergesteuerten Mannschaften in etwa auf Kneipenmannschafts-Niveau anzusiedeln ist. Da hilft es leider auch nichts, wenn man die Qualität der CPU-Kicker heraufsetzt und die der eigenen Truppe verringert, was überdies eine ziemlich langwierige und nervige Prozedur bedeutet. Unbefriedigend ist es natürlich, wenn man aus dem Mittelfeld kommend, den Ball bis ins gegnerische Tor hineintragen kann, ohne von den Abwehrspielern ernsthaft bedrängt zu werden. Dies kann man bis zum Exzeß praktizieren, und es klappt immer. Einer der Schwachpunkte, die sich bei näherer Betrachtung des Programms auftaten.

Fotos (2): Amiga

Doch deren gibt es – leider! – noch einige mehr. Die schlechte Übersetzung nimmt sich da noch relativ harmlos aus. Hierzu nur zwei Kostproben: Das englische Wort „Friendly" (= Freundschaftsspiel) wurde mit „freundlich" übersetzt, aus „Goalie" (= Torwart) wurde gar „Torchen". Allerliebst, was? Doch damit soll es noch nicht genug sein. Was kann bei einem Fußballspiel Schlimmeres passieren als ein Regelverstoß? Wohl kaum etwas, möchte man meinen, doch auch davor schreckten die EMPIRE-Programmierer nicht zurück. Bekommt man nämlich einen Einwurf zugesprochen, so darf sich der Ausführende den Ball ungestraft vor die eigenen Füße werfen und frohen Mutes weiterspielen. Ja, wie denn, was denn – da war doch noch die Sache mit dem falschen Einwurf, gelle? Zuschlechterletzt will ich Euch aber auch einen deftigen Programmfehler nicht verschweigen. Bei einem meiner Testspiele hat es sich nämlich zugetragen, daß ein Schuß als Treffer anerkannt wurde, obwohl der Ball vor des Torwarts roten Socken liegen blieb. Ich gratuliere!

Es soll aber auch nicht unter den Tisch fallen, daß „BODO GASGOIGNE'S usw." durchaus gute Ansätze zeigt. So wird beispielsweise das Spielgeschehen aus zwei Perspektiven dargestellt; das Mittelfeld sieht der Betrachter aus der Seitenansicht, die Strafraumszenen werden in der Totalen mit dem Tor im Hintergrund wiedergegeben. Dies ist sicherlich ein Novum, das jedoch einem ansonsten gelungeneren Programm besser zu Gesicht gestanden hätte. So bleibt zusammenfassend nur zu sagen, daß das EMPIRE-Produkt nichts von dem hat, was wir uns von der WM in Italien erhoffen: Spannung, Dramatik, Technik und viele schöne Tore. Ich persönlich kann Paul und Bodo nur wünschen, daß sie niemals zu Gesicht bekommen, wofür sie ihren guten Namen hergegeben haben.

Bernd Zimmermann

	Amiga/ST
Grafik	**7/6**
Animation	**5**
Realitätsnähe	**3**
Spaß/Spannung	**2**
Preis/Leistung	**2**

GRAND PRIX 1990

Slice, Lob, Spin & Longline – hier sind die absoluten Cracks gefragt! Denn **UBI SOFT, Blue BYTE** und **RUSHWARE** haben ein Ding auf die Beine gestellt, das seinesgleichen sucht. **GREAT COURTS,** das Super-Tennisspiel von UBI SOFT und BLUE BYTE, ist zur Zeit in aller Munde. Und: **GREATCOURTS** wird auch am 17. und 18. März 1990 im Mittelpunkt des Geschehens stehen, denn dann kämpfen Computer-Freaks aus halb Europa um Ruhm, Ehren und viel, viel Geld. Dann nämlich wird in Paris das **GREAT-COURTS-Finale** ausgetragen. Klar, daß auch die ASM-Leser die Chance erhalten sollen, dabei zu sein.

So soll's laufen: Aus Euren Einsendungen ziehen wir die Karten von acht Teilnehmern, die wir zu uns in die ASM-Redaktion einladen. Hier wird in der Vorausscheidung der Final-Teilnehmer ermittelt, der uns in Paris vertreten soll.

Für den Einzug in die Endrunde gibt es garantierte **3.000 Deutsche Märker.** Weitere Preise:

2. und 3. Preis:
Je ein UBISOFT-Tennisschläger

4. bis 23. Preis:
Je ein UBISOFT-Spiel

24. bis 33. Preis:
Je ein UBISOFT-T-Shirt

Der Sieger der Vorausscheidung verbringt ein **Wochenende in Paris** (alle Kosten werden übernommen; ein Besuch bei UBI-SOFT und ein Zusammentreffen mit den Programmierern stehen auf der Tagesordnung). Hier findet dann das Finale statt – **dem Sieger winken satte 15.000 Märker!**
Also, Leute, nehmt den Griffel in die Hand, und schickt uns Eure Postkarte bis zum 15. 2. 1990.

Kennwort: **GREAT COURTS.** Und: Vergeßt nicht, Eure komplette Adresse mit Telefonnummer, Euer Alter und Euren Computertyp anzugeben.

BLUE BYTE

UBI Soft

RUSHWARE
Online with the trend

FUSSBALL ZUM ABGEWÖHNEN

Programm: MISL Soccer, **System:** IBM & Kompatible (CGA), **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** Mindscape, USA, **Muster von:** [7], [15], [21].

Quasi auf den letzten Drükker haben sich die US-Boys die Teilnahme an der diesjährigen Fußballweltmeisterschaft gesichert, als sie nach einer schwachen Vorstellung die National-Elf aus Trinidad & Tobacco mit 1:0 aus dem laufenden Wettbewerb warfen. Trotz alledem war der Jubel in Nordamerika überschwenglich, denn Fußball zählt in den USA nicht gerade zu den Nationalsportarten. Erstaunlicherweise hatte schon Anfang der 80'er der Fußballsport in den USA einen regelrechten Boom, als Größen wie Pelè oder Kaiser Franz ihre Brötchen in den Reihen US-amerikanischer Profiklubs verdienten. Diese sportliche Thematik greift **MAJOR INDOOR SOCCER LEAGUE SOCCER** vom amerikanischen Produzenten **MINDSCAPE** auf, der dieses Fußball-Spielchen zu einem sagenhaften Preis von 40 Steinen für die IBM's verkauft.
Vom Aufbau her sind gewisse Ähnlichkeiten zu anderen Produkten der MINDSCAPE-Sport-Serie nicht zu verkennen. Man könnte sogar sagen, daß es sich bei MISL SOCCER lediglich um eine weitere Variante des altbekannten Grundthemas handelt. Angefangen vom Manager des Vereins über den Trainer bis zu den Spielern selbst übernimmt der Spieler innerhalb des neuen MINDSCAPE-Spieles so ziemlich jeden Part, den man sich innerhalb eines Fußball-Klubs denken kann. So gilt es vor den einzelnen Spielen, die Stärke der Truppe aufrecht zu erhalten, indem man z.B. durch Neuverpflichtungen einzelne Spieler ersetzt. Ebenso lassen sich Trainingslager aufsuchen. In der Anfangsphase, wenn das Team noch nicht so perfekt eingespielt ist, sollte man sich schnellstens um einen guten Torwart kümmern, der die Fehler der schlappen Abwehr ausbügelt, anstatt ständig hinter sich greifen zu müssen. Doch solche taktischen Finessen kennt man ja noch von den alten MINDSCAPE-Spielen.

So richtig zur Sache geht es aber erst während der eigentlichen Punkt- und Freundschaftsspiele, an deren Ablauf sich ebenfalls nur Unwesentliches geändert hat. Neben Spielerzahl (zweiter Spieler oder Compu) und Spielzeit könnt ihr zuguterletzt noch bestimmen, was ihr so alles während des Spieles steuern wollt. In der Position des Torwarts steht seit jeher Teammitglied Computer am besten seinen Mann, der zwar von Zeit zu Zeit so seine Fehlerchen produziert, was aber in keiner Relation zum eigenen Versagen steht. Wirklich überlegenswert ist es dagegen, ob man nicht aus Spaß an der Freude die Rolle des Trainer übernimmt. Wie schon von den Vorgängern bekannt, ist es dem Spieler während eines Matches nur möglich, einen einzigen Spieler zu steuern, der aber zum Glück tatkräftig von seinen Kollegen in Form von Pässen unterstützt wird. Zum Glück entwickelt sich der Spielverlauf nur in den seltensten Fällen zu einer Ein-Mann-Show, da die restlichen Mannen phasenweise ein selbständiges Spiel gekonnt aufziehen.
Durchaus enttäuscht war ich von der streckenweise miserablen Grafik, die den Spielfluß sichtlich hemmt. Zwar haben die Programmierer den Spieler vor einem Ruckel-Scrolling bewahrt, indem sie die bewährte Umblendtechnik verwendeten, was aber nicht über die Tatsache hinwegtäuschen soll, daß nur CGA-Grafik zum Tragen kommt. Stadion und Spielersprites wurden aber doch recht ordentlich gezeichnet, wenn auch nicht gerade sehr detailreich. Die Animation läßt dagegen stellenweise zu wünschen übrig, abgesehen von einigen Passagen, in denen die Spieler ihre Ballfertigkeit zum Besten geben (Fallrückzieher etc.). Mit Soundeffekten ist MISL SOCCER leider nur äußerst spärlich bestückt, wogegen die Handhabung recht gut geriet. Alles in allem fällt MISL SOCCER von MINDSCAPE aber leider nur in die triste Mittelklasse, da dieses Spiel nahezu überhaupt keine Akzente setzen mag. Zudem dürfte das Spiel auch nur für die CGA'ler unter Euch interessant sein. *Torsten Blum*

Leider nur Mittelklasse: MISL SOCCER

Animation	**6**
Sound	**3**
Realitätsnähe	**7**
Spaß/Spannung	**7**
Preis/Leistung	**7**

FUSSBALL IST UNSER LEBEN!

Programm: Kick Off – Extra Time **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Anco/England, **Muster von:** [7]/[15]/[21].

Fußball, der Sport, den die Deutschen (und nicht nur die) über alles lieben, wurde bis auf einige Ausnahmen nur mit eher mäßigem Erfolg auf die Monitore gebracht, doch seit *Kick Off* ist alles anders. Jetzt sind auch die Computer-Freaks im Fußball-Fieber und schießen eine Bananen-Flanke nach der anderen. Denn mit Kick Off wurde das meines Erachtens nach erste und bisher einzige Homecomputer-Fußball geschaffen, das sich wirklich zu spielen lohnt, enthält jenes Game doch alles, was der Fußball-Freund zum täglichen Spielen benötigt: Haargenaue Steuerung, optimale Ballkontrolle, gerechte **und** ungerechte Schiris, Elfmeterschießen, Gelbe und Rote Karten, u.v.m.

Doch nun legt **ANCO** noch einen einen drauf! Mit **EXTRA TIME** , der ersten Erweiterungsdisk zu Kick Off, wurde ein Programm erstellt, das Kick Off um einige Funktionen reicher werden läßt. Um die zusätzlichen Optionen von EXTRA TIME zu nutzen, benötigt man aber das Original-Kick-Off. Nach dem Laden befindet sich in der untersten Zeile des Hauptmenüs eine neue Funktion (Options), die die bisherige Funktion „Spiellänge" ersetzt. Im Options-Menü werden dem User dann 'ne ganze Menge an neuen Funktionen geboten. So besteht nun die Möglichkeit, die Bodenart zu wählen (Normaler Boden, Nasser Boden, Kunstrasen). Jeder Belag hat natürlich seine Vor- und Nachteile. Ich persönlich bevorzuge den feuchten Rasen, da der Ball dort nicht so hoch abspringt. Weiterhin bietet EXTRA TIME ein Menü zur Einstellung der Ballkontrolle, denn bei Kick Off war es immer ein großes Problem, den Ball am Fuß zu halten. Mit den variablen Einstellungsmöglichkeiten dieser Funktion dürfte die Ballkontrolle kein Problem mehr darstellen. Es stehen außerdem noch diverse andere Features wie Spiellänge, Wind/-Richtung und Ligaauswahl (Schwierigkeitsgrad) zur Verfügung. Die taktischen Varianten (Spieleraufstellung) haben ebenfalls Zuwachs bekommen. Neben den üblichen Aufstellungen (4-3-3, 4-2-4, 4-4-2, 5-3-2) stehen jetzt vier weitere Taktiken auf der Liste (Blitz – totale Angriffsformation, Lockout – totale Abwehrtaktik, Criss Cross – „Rumfummelei", so daß der Gegner kaum Ballkontakt bekommt, Falcon – Flügelspiel).
Ihr seht also, daß EXTRA TIME 'ne ganze Menge Neues bietet. Für Fußball-Fans unbedingt zu empfehlen.

TORSTEN OPPERMANN

AUF DEM COURT

DA GEHT'S HEISS HER!

Programm: Magic Johnson's Basketball, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller und Muster von:** Virgin/Mastertronic, England.

Wenn die Los Angeles Lakers letztes Jahr gegen die Detroit Pistons in den Finalspielen um die NBA-Meisterschaft ganz klar den Kürzeren gezogen haben, so mag dies mit Sicherheit daran gelegen haben, daß ihr Starspieler Magic Johnson verletzungsbedingt nicht an den Play-Offs teilnehmen konnte. Zwar hatte der Profi-Klub mit A.C. Green oder dem legendären Kareem Abdul Jabar noch andere Basketballgrößen zu bieten, doch ohne ihren Spielmacher mit der Nummer 32 schien am Ende der sonst so erfolgreichen Saison 88/89 einfach gar nichts mehr zu laufen. Den eingefleischten Basketballfans unter Euch wird dieses Multitalent sicherlich schon des öfteren in packenden Basketballduellen aus der amerikanischen Profiliga begegnet sein, wo er durch seine wirklich zauberhaften Pässe die gegnerische Abwehr vollkommen entblößte und das Publikum zu Standing Ovations hinriß. Grund genug für das englische Softwarehaus **VIRGIN/MASTERTRONIC**, Magic Johnson für ihr neuestes Basketballspielchen anzuwerben. **MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL** ward geboren.
Gleich nach dem Laden von MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL wartet der Amiga mit einem durchaus fetzigen Sound auf, der stellenweise einem Rap recht nahe kommt. Im Hauptmenü lassen sich nun die gewohnten Einstellungen tätigen, als da wären: Spielerzahl, Schwierigkeitslevel sowie Spiellänge. Doch genug des Vorgeplänkels, stürzen wir uns lieber ins pure Spielvergnügen. MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL gleicht einem jener „Freizeitturniere", wie sie die NBA-Größen von Zeit zu Zeit unter sich austragen. So treten anstatt einer kompletten Truppe (bestehend aus fünf Mann) nur jeweils zwei Spieler pro Team an. Im Gegensatz zum Match zweier menschlicher Wesen gegeneinander erweist sich der Wettstreit gegen Genosse Computer als ein regelrechtes Turnier, das sich in acht Runden untergliedert. Pro Runde übernimmt der Spieler die Steuerung eines anderen Teams, die sich jeweils aus zum Teil recht bekannten NBA-Cracks (Tom Stockton etc.) zusammensetzen. In der abschließenden achten Runde erwartet einen schließlich ein packendes One-on-one-Match gegen Magic Johnson. Zum Weiterkommen von einer Runde zur nächsten müßt Ihr mit Euren Mannen innerhalb eines Spieles wenigstens 1000 Punkte erspielen, die der Computer für gelungene Aktionen wie Dunks, Steals oder Blocks großzügig verteilt. Wenn es denn einmal nicht zu besagter Punktzahl reichen sollte, stehen einem zum Glück noch fünf Credits zur Verfügung, mit denen letztendlich der Zugang zur achten Runde gesichert sein sollte.

Leider erweisen sich die computerisierten Teams auf Dauer als äußerst schwache Gegner, denn selbst bei den Professionals ist es bald ein Leichtes, die beiden Computer-Spieler gehörig abzuzocken. Natürlich soll nicht verschwiegen werden, daß es schon einiger Trainigseinheiten bedarf, bis man selbst zu einem wirkungsvollen Spiel findet. Dagegen zeigt sich Magic Johnson von einem ganz anderen Schlage, wie man leidvoll zur Kenntnis nehmen muß.

Mir war es jedenfalls unmöglich, gegen diesen Teufelskerl auch nur einen Ball im Netz zu versenken, wogegen Magic mich in seinen Angriffen förmlich deklassierte. MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL zählt für mich zweifelsohne zu den realistischsten Basketballspielchen, die es je gegeben hat. Derartig viele Feinheiten, wie sie die Spieler während des Spieles ständig an den Tag legen, gab es jedenfalls selten zu bestaunen. Neben kleinen Showeinlagen wie Schlägereien zwischen den beiden Teams oder dem Zerlegen der Plexiglasscheibe des Korbes (übrigens beim legendären *One on One* entliehen), faszinieren vor allem die unzähligen Spielvarianten, die man als Spieler praktizieren kann. So sind Rückwärtsdunkings oder komplizierte Sprungwürfe mit halber Drehung ebenso keine Seltenheit wie gelungene Dribblings, verfeinert durch Wenden, im Spielaufbau. Selbstverständlich kommt auch das „verhaßte" Regelwerk bei den Basketballspielchen voll zur Geltung, so daß man sich schon getrost auf die schrillen Pfiffe des Schiris bei Rückpässen, Stürmerfouls und dergleichen mehr freuen sollte.
Bei der eigentlichen Spielgrafik tut sich dem Spieler allerdings kein so großer Genuß auf, wie ich es eben noch vom Spielablauf berichten konnte. Durchaus zufrieden darf man aber mit der Hintergrundgrafik sein, die wirkliche Basketballatmosphäre vermittelt. So wurde endlich einmal das Publikum wirkungsvoll animiert. Gleiche positive Kritik gilt der Gestaltung der Spielersprites, bei der die Macher zweifelsohne äußerst realistisch zu Werke gegangen sind. Jedenfalls wirken die Bewegungen der Spieler an sich sehr lebensnah, was man von manch anderer Basketballsimulation der Vergangenheit nicht gerade behaupten kann. Doch zu meinem Leidwesen mußte ich feststellen, daß man es bei der Spriteanimation nicht so genau genommen hat, wofür die zerhackten Bewegungsabläufe ganze Bände sprechen. Zudem wird der Spielfluß von Zeit zu Zeit für einige Ladesekunden unterbrochen, in denen das Programm neue, langweilige Digisound-Sequenzen einzuladen scheint. Trotz alledem stellt MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL die derzeit beste Basketballsimulation für den Amiga dar, so daß man ruhigen Gewissens zuschlagen kann. *Torsten Blum*

Animation	**9**
Sound	**7**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**8**

Da kommt Freude auf, denn auch …

… das Publikum wurde wirkungsvoll animiert!

ASM-«Beziehungskiste»

Torsten Oppermann, geboren am 24. Juni 1970 im schönen Bremen, begann mit der Computerei schon im Jahre 1982 mit einem Atari 400. Danach folgten diverse andere Rechner und Spielkonsolen, bis er Mitte 1986 zufällig eine ASM beim Kiosk fand. Kurze Zeit später begann auch schon seine Freie Mitarbeit bei der ASM (1987). Ende 1987 brach er dann seine derzeitige Ausbildung ab, um sich auch beruflich ausschließlich mit der Computerei auseinanderzusetzen. Im September 1988 zog es ihn schließlich ins verträumte Eschwege. Seit dieser Zeit volontiert er im Hause Tronic bei der ASM-Redaktion.

TORSTEN OPPERMANN

Frage	Antwort
1. Welchen Hobbies gehen Sie nach?	Computern, Musik, Bremen, Lesen
2. Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten?	World Court Tennis, Kick Off, Indiana Jones (Adv.)
3. Welches Buch (Bücher) hat Sie am meisten beeindruckt?	Friedhof der Kuscheltiere, und überhaupt alles, was aus Kings Feder stammt.
4. Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspeise(n)!	Giros Pita vom Sielwall (Bremen)
5. Welche Art von Musik bevorzugen Sie (Lieblingsplatten)?	Hip House (Tyree, Fast Eddie, Rebel MC)
6. Welchen Film können Sie immer wieder sehen?	Cut of Rosenheim, Nightmare I
7. Wo möchten Sie gern leben?	In Bremen auf'm Berg (ha, ha, ha)
8. Welchen Zeitgenossen möchten Sie gern mal kennenlernen?	Michail Gorbatschow
9. Welche historische Persönlichkeit bewundern Sie?	Muß ich das?
10. Welches ist Ihr Lieblingstier?	Keine Ahnung, klein und wuchselig muß es sein, und stinken darf's nicht.
11. Welches Getränk nehmen Sie am liebsten zu sich?	O-Saft, Mineralwasser und seit kurzem Gin/Tonic
12. Ihr liebster Urlaubsort ist?	Kein besonderer. Hauptsache warm + sonnig + viel Wasser + wenig Tourismus.
13. Wo würden Sie gern mal Urlaub machen?	Japan, Australien, Griechenland
14. Was sammeln Sie?	Computerspiele, Erfahrungen, keine Briefmarken
15. Gibt es einen Wahlspruch, an den Sie sich halten?	Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen – Aus Schaden wird man klug (hoffentlich)
16. Welches ist für Sie die bedeutendste Leistung der Menschheit?	9. November 1989, Pfandflaschen, die Erfindung der Schriftzeichen
17. Welches war das schönste Ereignis in Ihrem Leben?	Weiß nicht, leb' noch nicht allzulange
18. Was wünschen Sie sich für die Zukunft?	Nie wieder Krieg, weniger Umweltverschmutzung, keinen Rechtsradikalismus, weniger Arbeitslosigkeit, mehr ASM, offizielle deutsche PC-Engine (Super-Grafik).

Was mögen Sie? Musik, gute Freunde, meine Familie, Sonne, Wasser, Berge, Bremen, Paris, Holland, PC-Engine, Spiele (Brett-, Karten- und Computerspiele), Autofahren, Lesen (wenn ich dazu komme), Giros Pita, Käse, gute Filme, gute Klamotten, Westernboots, Chucks, Jeans (Diesel), Kochen, zum Frisör gehen.

Was mögen Sie nicht? Rechtsradikalismus, Bundeswehr, schlechte Computerspiele, viele Politiker, REP, Kontoauszüge, Ordnung, schlechte Musik, Abwaschen, lange Ladezeiten, Autowerkstätten, defekte Motoren, zuviel Regen, nasse Füße, enge Hosen.

c16chris

Konvertierungen

Konvertierungen auf einen Blick

Hallo Leute! Kaum zu glauben, aber wir powern wieder voll durch im neuen Jahrzehnt. Diesmal habe ich für Euch wieder über elf Seiten mit Konvertierungen vollgeknallt (war bei der Softaremasse nicht schiwerig). Im Angebot haben wir dieses Mal: 12mal Amiga, 9mal Atari ST, 8mal PC, 7mal C-64, 3mal Amstrad und einmal PC-Engine. Ist doch gerecht, oder? Also, viel Spaß beim Durchackern!

Michael Suck

Programm: Ghostbusters II, **System:** C-64, CPC, Amiga, PC & Kompatible, **Preis:** Zwischen 35 DM (C-64-Tape) und 100 DM (IBM PC), **Hersteller:** Activision, England.

Die Geisterjäger schlagen wieder zu! **GHOSTBUSTERS II** brachte zwar in den Kinos nicht den gewünschten Erfolg, doch die Computerumsetzungen sind recht brauchbar. Nach der ST-Version sind nun auch **C-64, CPC, AMIGA** und die **PC**-Umsetzungen fertiggestellt. Unterschiede vom Gameplay her gibt es nur bei der PC-Version, die übrigens unabhängig von den anderen Fassungen entwickelt wurde. Die AMIGA-Busters gleichen dem ST-Vorbild wie ein Ei dem anderen, sowohl Grafik als auch Sound sind zu 100% identisch. Bei den Achtbittern mußten natürlich einige Abstriche im grafischen und musikalischen Bereich gemacht werden. Doch auch hier sind alle Sequenzen der 16-Bit-Versionen erhalten geblieben, lediglich der digatalisierte Sound fehlt. Erstaunlich ist die Tatsache, daß die PC-Version völlig anders ausgefallen ist.
Sie besteht nämlich aus mehr als drei Sequenzen, die grafisch überhaupt nicht mit den anderen Versionen übereinstimmen. Zu Beginn befindet man sich im Gerichtssal und muß mit seinem Protonlaser die Geister fertig machen. Per Telefon gehen dann immer neue Schreckensmeldungen über Geister ein, die die BUSTERS bezwingen müssen (für harte Dollars, versteht sich). Währenddessen besorgt man sich am besten 'ne Schleimprobe, die man mittels CD-Player analysiert, doch Vorsicht: Wenn dem Schleim die Musi nicht paßt, kann er verdammt unangenehm werden. Hat man den Schleim einmal auf den Pfad des Guten gebracht, sollte die Freiheitsstatue damit eingerieben werden, mit der man anschließend umherballernd in Richtung Museum läuft, um Vigo zu vernichten. Soviel zum Ablauf der PC-Busters. Unterstützt werden alle Grafikmodes (bis VGA) und mehrere Soundkarten (Roland, AdLib, Tandy), doch trotz Soundkarte sind die Sounds daneben...

Torsten Oppermann

	C-64, CPC, Amiga, PC
Grafik	9/8/10/9
Sound	7/5/10/2 (AdLib: 5)
Spielablauf	9/9/9/9
Motivation	8/7/9/8
Preis/Leistung	8/8/9/6

Programm: H.A.T.E., **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Muster von:** 18.

Was auf dem ST schon schlecht war, muß auf dem **AMIGA** nicht unbedingt besser sein. Daher hat sich **GREMLIN GRAPHICS** bestens bemüht, **H.A.T.E.** auch auf dem 16-Bit-Rechner von Commodore schlecht aussehen zu lassen. Wer das (gute?) alte *Zaxxon* noch hat, wird nämlich seinen Augen kaum trauen wollen, ist doch dieser 3-D-Abklatsch kaum besser als der obengenannte Vorgänger aus dem Jahre 1983.
Wer es sich trotzdem antun möchte, bekommt ein 3D-Ballerspiel, bei dem man abwechselnd mit einem Raumschiff oder einem Bodenfahrzeug dreißig Level durchkämpfen muß. Dabei muß man alle Arten von Gegnern niederballern und am Weg verteilte Plasmazellen einsammeln. Diese Plasmazellen haben den Vorteil, daß sie auf das eigene Fahr-/Fluggerät gerichtete Schüsse auffangen. Erst wenn man keine Plasmazellen mehr hat, geht's dem Spieler persönlich an den Kragen. Dabei ist es wurscht, ob man kurz vor Ende des Level kaputtgeht oder schon vorher: Man fängt in jedem Fall noch einmal von vorne an. Erst nach dem 11. bzw. dem 21. Level muß man nicht mehr von vorne anfangen, denn die nachfolgenden Spiele beginnen dann in diesen Leveln. Soviel zum (langweiligen) Gameplay. Doch zum öden Ballern kommen noch eine ungenaue Steuerung, undurchschaubare und willkürliche Kollisionsabfragen sowie störendes Bildschirmruckeln hinzu. Die Grafik verdient überhaupt nur das Prädikat „Mittelmaß". Und das beim Amiga! Nein danke, dafür ist mir mein Geld zu schade, zumal nur der gute Titelsound die 65 Märker nicht rechtfertigt. Was soll man von so einem Spiel halten? Am besten großen Abstand!

Peter Braun

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Programm: Super Wonderboy in Monsterland, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** 7

Es begab sich zu der Zeit, als ich mich vor den **Amiga** setzte und **SUPER WONDERBOY** in die Floppy schob. Als dann nach einiger Zeit (Vorsicht! Untertreibung!) das erste Level eingeladen war, hatte ich so seltsame Stoppel am Kinn... – ja, ja, wie doch die Zeit vergeht...
Immerhin hat sich die lange Ladezeit gelohnt: Zum einen konnte ich ein kleines Nikkerchen einlegen, zum anderen handelt es sich bei diesem neuesten **SEGA**-Automatenabklatsch um ein erfrischend abwechslungsreiches Jump-and-Run mit Tücken und viel Motivation. Wonderboy muß nämlich ein Drachen finden und diesen töten, doch die Suche nach dem Feuerspucker gestaltet sich schwierig. Unzählige Feinde, Grotten, Abgründe, Ozeane und wackelnde Plattformen fordern viel Geschick vom Spieler. Zudem muß er sich noch die richtige Strategie zurechtlegen, welche Ausrüstung er sich in den (teilweise versteckten) Shops besorgt, um den Spielfortgang zu gewährleisten.

Alles könnte also in wunderbarster Ordnung sein, wenn nicht, tja, wenn nicht auch auf dem Amiga Ruckelscrolling und Rukkelanimation an der Tagesordnung wären. Selbst wenn nur zwei mäßig große Sprites den Bildschirm bevölkern, macht's das Programm nicht ohne Wackelei. Ärgerlich, echt ärgerlich, was ACTIVISION da so hingeschludert hat. Da kann der Sound, der im übrigen schon wieder vom Fließband-Komponisten D. Whittaker stammt und annähernd dem Automatensound entspricht, auch nicht mehr viel retten, denn SUPER WONDERBOY ist aufgrund der Mängel eindeutig **kein** Hit!

Michael Suck

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Programm: Typhoon Thompson, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Broderbund Software, U.S.A., **Muster von:** Rainbow Arts, Düsseldorf.

Süß is' er ja, der flinke Thompson. Leider gab es **TYPHOON THOMPSON** lange Zeit nur für den Atari ST, doch damit ist nun Schluß! Ab sofort kommen nämlich auch die Freunde des **AMIGA** in den Genuß von Typhoon Thompson, und das sogar in Stereo (sofern 1MB vorhanden). Dieser heitere, kleine Kerl hat 'ne ganze Menge zu tun, hat er doch auf einem entfernten Planeten, der zu 99.9% von Wasser bedeckt ist, eine schwierige Aufgabe zu erledigen. Es ist nämlich ein UFO auf den Planeten gestürzt, in dem ein kleines Kind saß. Dieses Kid wird aber von den fiesen Bewohnern des Planeten festgehalten. Um es zu befreien, bedarf es der Beschaffung einiger Gegenstände, die der „Oberfrosch" besitzt. Bevor der Knabe die jedoch rausrückt, muß man ihm auch etwas bieten. Deshalb muß der tapfere Thompson zusehen, daß er die „Unterfrösche" entführt und sie dem König (Oberfrosch) zum Tausch gegen die benötigten Gegenstände anbietet, das gefällt dem zwar gar nicht (was durch eine geniale Animation kenntlich gemacht wird), doch was bleibt ihm anderes über, er will ja schließlich wieder Steuern eintreiben können. Unserem Held stehen zwei mutige Zauberer zu Hilfe, die ihn gleich zu Anfang mit 'nem Spezial-Schlauchboot und 'ner Laserwumme ausrüsten. Mit Hilfe dieses „turbogeilen" Gummibootes hat Thommy (nein, nicht Du, Brandy) echt 'nen Affenzahn drauf und kann ohne Mühe die Frösche kassieren. Soweit, so gut, doch was hat sich seit der ST-Fassung getan? Nun ja, außer dem Stereo-Sound und der etwas höheren Farbenanzahl nicht viel, warum auch, Typhoon „Thommy" war schon auf dem ST ein tolles Spiel und ist es nun, ein Jahr später, auch auf dem Amiga.

Torsten Oppermann

Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Programm: Powerdrift, **System:** Atari ST, **Preis:** 64.95 DM, Hersteller: Activision, England, **Muster von:** 18.

Das Rennen geht weiter, 27 hammerharte Kurse müssen bewältigt werden, dabei geht's über Stock und Stein, durch Eis und Schnee, bei Tag und bei Nacht. **POWERDRIFT** ist wieder da, diesmal auf dem **Atari ST**. Auf drei bis zum Rand gefüllte Disks befindet sich **ACTIVISIONs** Coin-op-Konvertierung, die schon auf Amiga und C-64 „Ruhm" und „Ehre" ergattern konnte. Viel geändert hat sich nichts: Es gilt immer noch nach dem Prinzip „heize oder verrecke" zu handeln, und immer noch geht es ohne jede Gnade nur ums Siegen, denn nur die drei Besten bekommen die Chance, das Rennen auf der nächsten Strecke fortzusetzen.

Für die Umsetzung dieses Smashhits auf den Atari ST wurde übrigens dasselbe Programmierteam beauftragt, das uns schon die 1-A-Amiga-Fassung bescherte, nämlich ZZKJ (Code), Uncle Art (Musi), Saul (Grafik). Die Jungens haben echt gute Arbeit geleistet, steht die Atari-Fassung der Amiga-Version doch in nichts nach. Die Grafik bewegt sich immer noch so schnell (aber auch so ruckhaft), und auch die Farbenvielfalt kann sich sehen lassen (16 an der Zahl). Besonders beeindruckt hat mich allerdings die Sprachausgabe, die absolut klar rüberkommt. Musikmäßig müssen natürlich die leistungsbedingten Abstriche gemacht werden.

Eines möchte ich jedoch noch klarstellen: POWERDRIFT kommt weder auf 8- noch auf 16-Bit an das Original von SEGA 'ran, ist ja auch logisch, denn der Automat wurde allein für dieses Spiel konzipiert. Doch nun habe ich genug geschwafelt, jetzt ist Feierabend. Dies ist ein **ASM-HIT** und basta. Tschüß, bis dann...

Torsten Oppermann

ASM HIT

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Programm: Eye of Horus, **System:** IBM & Kompatible (CGA & EGA), Amiga, C-64, **Preis:** 16-Bitter: ca. 75 Mark/C-64: ca. 40 Mark, **Hersteller:** Logotron, London, England, **Muster von:** [7], [18], Logotron.

Gleich drei Konvertierungen des ursprünglich auf dem **ATARI ST** erschienenen **EYE OF HORUS** hat der englische Hersteller **LOGOTRON** diesmal zu bieten. Das mit Strategieelementen sehr durchsetzte Actionspiel versetzt einen in die geheimnisvolle Welt der Pharaonen und ihrer sagenumwobenen Geschichten. In der Rolle eines ägyptischen Gottes sieht sich der Spieler der Aufgabe ausgesetzt, eine Königspyramide zu durchforsten, um schließlich einen alten Widersacher zur Strecke zu bringen. Selbstverständlich wimmelt es in dieser Pyramide nur so von Gegnern, die nur darauf warten, abgeballert zu werden. Wie schon gesagt, zeichnet sich EYE OF HORUS durch ein gehöriges Quantum an Strategie aus. Schon nach wenigen Minuten im labyrinthartigen Grabgebäude wird man sich dessen leidvoll bewußt, denn vor allem versperrte Fahrstühle machen einem das Vorankommen äußerst schwer. Von der spielerischen Seite her ergeben sich bei allen drei Versionen keinerlei Unterschiede, insbesondere in puncto Schwierigkeitsgrad stellen sich einem jeweils die gleichen Anforderungen. Ganz anders sieht dies jedoch im technischen Bereich aus, wo sich streckenweise erhebliche Differenzen auftun. Die **„IBM & Kompatible“** -Besitzer dürfen sich auf eine recht gelungene Konvertierung freuen, die aber trotzdem durch einige Bugs negativ auffällt. Während Scrolling und Spielgrafik im großen und ganzen in Ordnung gehen, gibt's bei dem Schauersound und der mißratenen Spriteanimation rein gar nichts zu lachen. Die **C-64** -Fassung würde ich hingegen als kompletten Aussetzer bezeichnen, schließlich sind die Programmierer hier wohl in jedes umliegende Fettnäpfchen getreten, sprich, sie haben so ziemlich alles vergurkt. Die Ausnahme bildet da meines Erachtens nur die **AMIGA**-Variante, die in allen Belangen mit der ursprünglichen Atari ST-Fassung konkurrieren kann. In Sachen Sound schneidet sie sogar wesentlich besser ab. *Torsten Blum*

	IBM/C-64/Amiga
Grafik	**7/4/8**
Sound	**4/4/9**
Spielablauf	**8/8/8**
Motivation	**7/7/7**
Preis/Leistung	**5/7/8**

Programm: John Madden, **System:** C-64, **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** [7], [21].

Lange ließ sie ja nicht auf sich warten, die **C-64**-Version von **JOHN MADDEN FOOTBALL**. Freunde dieses harten Sportes wird mit Sicherheit noch die Erstfassung für die große **IBM** -Familie präsent sein, die sich bekanntlich recht gut aus der Affäre ziehen konnte. In diesem Sportspiel schlüpft der Spieler sowohl in die Rolle des Spielers als auch in die des Trainers, worin wohl der eigentliche Reiz von JOHN MADDEN FOOTBALL liegen dürfte. Sicherlich, in fast jedem anderen Footballspiel mußte man bislang auch den Part des Trainers übernehmen, jedoch ist mir kein Spiel dieses Genres bekannt, wo einem als Coach derartig viel Optionen zur Verfügung standen. Neben den zweihundert Offensiv- und Defensivvarianten kann sich der Spieler auch selbst schöpferisch betätigen, indem er eigene Spielzüge kreiert. Im eigentlichen Spiel geht es auch ganz gut zur Sache, wie es man insbesondere bei Duellen gegen den Computer am eigenen Leib zu spüren bekommt. Erstaunlicherweise konnte der C-64 in spielerischer Hinsicht voll mit dem PC-Ideal mithalten, zeigen sich in diesem Punkt doch keinerlei Unterschiede. So sollte man sich als C-64-Freak eigentlich auf eine gelungene Simulation freuen, die vor allem durch ihre ungeheure Komplexität interessant sein sollte. Zu dem haben die Programmierer eine komfortable Pull-Down-Steuerung im Spiel implementiert, die das Spielen mit JOHN MADDEN FOOTBALL zu einer wahren Wonne machen müßte. Doch wie so oft macht die echt miese Grafik einem einen dicken Strich durch die Rechnung. Zwar stößt man während des Spieles auf zwei verschiedene Spielperspektiven, die aber beide viel zu unübersichtlich gerieten. Gerade in kritischen Situationen wie auch bei Passspielen ist es bei so einer Grafik unmöglich, Freund oder Feind zu unterscheiden. Trotz der vielen Vorzüge in puncto Funktionsvielfalt bleibt mir also aufgrund der total mißratenen Grafik ein niederschmetterndes Urteil zu JOHN MADDEN FOOTBALL auf dem C-64 nicht erspart. *Torsten Blum*

Grafik	**4**
Sound	**4**
Realitätsnähe	**7**
Spaß/Spannung	**2**
Preis/Leistung	**4**

Programm: Time, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Empire Software, Oxford, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

„Time!“, klingt es bei mir noch in den Ohren, wenn ich an Super-Boris beim letztjährigen Davis-Cup-Finale denke. An ein anderes **TIME** erinnere ich mich nur ungern, ist es doch eines der Adventure der „neuen Generation“, das wahrlich keine Spur Leben in sich hat (Bernd berichtete ähnliches in ASM 1/90). Da kommt keine Spannung auf, die „Lösungen“ sind zu unlogisch, viele Vorgänge chaotisch. Auch die Steuerung (ja, heutzutage kommt's beim Adventuren auch darauf an!) ist derart unpräzise, daß man eigentlich schon nach wenigen Minuten verzweifelt nach anderen Adventures (dieser Art) in der Regalwand schielt.
Worum geht's? Zunächst einmal sei erwähnt, daß sich die vorliegende **Atari-ST**-Fassung (deutscher On-Screen-Text!) von der von Bernd neulich beschriebenen – leider – nicht unterscheidet. **EMPIRE** hat die beiden 16bit-Versionen faktisch 1:1 auf den Markt geworfen. Zum Inhalt: Wir begeben uns – wegen Ratlosigkeit – in eine Zeitmaschine, um verschiedene historische Persönlichkeiten zu interviewen. Wir benötigen dringend ein paar Hilfestellungen, um die drohende Androiden-Invasion zu verhindern.
Der Reihe nach sind dies: Merlin (hat bestimmt 'ne gute Idee), Florence Nightingale (was hat die „Lady of the Lamp“ wohl zu sagen?), Leonardo da Vinci (konstruiert unsder eine neue Flugmaschine?), Julius Cäsar (na, der wird's schon richten!) und Confucius (der beste Rat kommt halt eben immer erst am Schluß). Doch bevor wir in diese Epochen kommen, müssen wir uns erst mit einer mittelmäßig begrafikten Adventure-Idee rumplagen, um es mal so deutlich auszudrücken. Ich glaube nicht, daß dieser – wohl geplante – *Kristal*-Nachfolger viele Freunde finden wird!
Manfred Kleimann

Grafik	**7**
Vokabular	**Icons**
Story	**8**
Atmosphäre	**3**
Preis/Leistung	**2**

Programm: The Untouchables, **System:** Commodore Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Robert Ness und Jimmy Malone sind die unbestechlichen Officers auf der Jagd nach dem legendären Al Capone. In ASM 12/89 berichteten wir bereits über die 64er-Hatz, nun sind die 16bit-Produktionen bei uns eingetroffen – **Amiga** und **ST!** Das Game **THE UNTOUCHABLES** ist ein fast schon **OCEAN**-typisches „Abschnitt-Spielchen". In insgesamt sechs verschiedenen Stages müssen sie versuchen, den Schergen des schier übermächtigen Bosses Al Capone das Leben schwer zu machen. Und dies ist – auch „OCEAN-üblich" – besonders im ersten Level äußerst knifflig: Wir befinden uns hier im einem Lagerhaus, das voller Säcke („Korn") und Kisten ist. Natürlich gibt's hier auch 'ne Menge Arbeit für Ness, der alle Finger krumm zu tun hat, um sich vor den wild auf ihn ballernden Gangstern „sauber zu halten" (Mann, kann Elliot was wegstecken!). Mit eleganter Art schafft er sich die Jungs vom Leibe, nicht ohne die nötigen Beweise mit zum Revier zu nehmen (Dokument-Symbole beispielsweise). Ein Pfeil im oberen rechten Screen zeigt uns an, wohin wir uns bewegen müssen...

In den folgenden Abschnitten geht es ähnlich wie im 1988 gedrehten Streifen weiter: Man stelle Gangster, die Alkohol-Schmuggel betreiben, gehe in einen Straßen-Kampf, befreie eine Geisel (à la *It came from the Desert*!) und bewahre das Leben eines Baby's, bevor man zu guter Letzt Al Capone Auge in Auge gegenübersteht und versuchen muß, Frank Nitty vom Dach zu schießen.

Die Amiga- und ST-Versionen zeichnen sich durch sehr feine Grafiken und hervorragende Animation aus. Besonders bei Amiga ist der Sound vom Allerfeinsten. THE UNTOUCHABLES erobern nach Kino-Erfolg auch unsere 16bit-Computer!

Manfred Kleimann

	ST / Amiga:
Grafik	9
Sound	9 / 10
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Programm: Future Wars – Time Travellers, **System:** Atari ST (in Deutsch), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Delphine/Palace, Paris/London, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Ausgezeichnet mit zwei „TILT-Orden" wurde Ende des vergangenen Jahres das Klick-Adventure **FUTUREWARS-TIME TRAVELLERS** aus den Häusern **DELPHINE/PALACE.** Nun haben wir auch die deutsche Fassung für den **Atari ST** vor uns liegen, und wir merken gleich an, daß diese nicht im geringsten von der bereits ausführlichen Amiga-Variante abweicht: gleiche Qualität, gleicher Spielspaß!

Bei diesem Grafikadventure geht es um die Geschichte eines Fensterputzers, der so quasi aus Versehen zu einer Zeitreise kommt und schließlich vom Arbeiter zum Helden aufsteigt. Er wurschtelt sich durch die verschiedenen Epochen (vom ausgehenden Mittelalter bis hin ins 44. Jahrhundert), lernt seine Zukünftige plus Schwiegerpapa in spe kennen und kämpft – eigentlich wider Willen – gegen die „Time Bandits", die Angst und Schrecken verbreiten. Das Adventure ist zwar „nur" mit einer bescheidenen Befehls- und Nutzleiste ausgestattet, bietet aber dennoch die Möglichkeit, Probleme Schritt für Schritt logisch zu lösen. Gerade in der Anfangs-Sequenz ist es wichtig, nicht locker zu lassen. Achtet darauf, daß Ihr den vollen Eimer auf die Tür des Bosses plaziert, um dann das Büro betreten zu können. Und bitte schaut auch auf Winzigkeiten („Little Hole"), damit es Euch gelingt, zumindest die erste Zeitreise zu unternehmen. Bernd und ich werden Euch in einer der kommenden ASM-Ausgaben eine KOPFNUSS präsentieren, die genauestens aufzeigt, wo's langgeht. In der Zwischenzeit könnt Ihr ja schon mal in der ASM 1/90 nachschauen. Dort sind bereits Tips veröffentlicht. FUTURE WARS – TIME TRAVELLERS: Auch auf dem ST ein Adventure auf hohem Niveau!

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sounds	11
Story	9
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10

Programm: Sim City, **System:** C-64, IBM-PC (CGA, EGA, Hercules; 5,25 Zoll), **Preise:** C-64-Diskette (ca. 65 Mark); IBM (etwa 100 Mark), **Hersteller:** Infogrames, Lyon, Frankreich, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Als „gelernter" Dipl.-Ing. für Stadt- und Landschaftplanung mußte mich **SIM CITY** von **INFOGRAMES** natürlich interessieren (obwohl meine Liebe zu diesem Beruf schon seit geraumer Zeit erloschen ist). Der Begriff „Städtesimulation" klingt vielleicht nach der Amiga-Erstfassung nun ein wenig abgegriffen. Aber: Ein jeder weiß, was mit dieser Bezeichnung für ein Spiel, das ich jetzt schon für einen Evergreen erachte, dieser Qualität gemeint ist. Mir liegen nun die **C-64**- und die **IBM-PC**-Versionen vor, zwei gänzlich unterschiedliche Systeme, die ich nun unter einen Konvertierungshut bringen muß:

Was beide gemeinsam haben: SIM CITY ist nach wie vor ein „originales" Simulationsprojekt, das dem Spieler erlaubt, sich eine funktionierende Stadt eigener Prägung zu schaffen, diese (die Stadt) am Leben zu erhalten, die Bevölkerung zu regieren, Steuern einzutreiben, Verkehrsknoten zu entwirren oder die Bürger vor Monstern zu schützen. Die Möglichkeiten, hier als Diktator, Bürgermeister oder Planer einzugreifen, sind schier unbegrenzt! Ein herrliches Game; eine saugute Idee!

C-64: Die Grafiken sind – naturgemäß – etwas bescheidener als auf dem Amiga; etwas kantig und eckig halt. Aber: Die „Übersicht" bleibt dieselbe. Spielbarkeit, Handhabung und Strategie sind identisch. Bemerkenswert: Es ruckelt hier nicht so stark, wie beim „großen Bruder"!

IBM-PC: Egal, ob monochrom oder farbig, ob CGA oder EGA – SIM CITY ist grafisch und technisch auch hier gut rübergebracht worden. Hier ruckelt's allerdings wieder stärker; auch die Steuerung über die Tasten kann man (muß man aber nicht) kritisieren.

Manfred Kleimann

	C-64 / IBM-PC:
Grafik	6 / 7
Handhabung	9
Technik/Strategie	8
Spielwert	9
Preis/Leistung	8

Programm: Kenny Dalglish Soccer Match, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Impressions Software, Bexley, England, **Besonderheit:** Ein- bis Vier-Spieler-Modus, **Muster von:** Impressions, England.

Man ist ja schon einiges gewohnt, aber diese Fülle von Fußballspiel-Programmen dieser Tage „glänzen" mehr durch die guten Namen, die so manch' ein Profi-Kikker oder Trainer hergibt. In diesem Falle spreche ich von **Kenny Dalglish,** dem Coach des Liverpool FC. Das Game in der Amiga-Fassung hatte sich Bernd in ASM 1/90 zur Brust genommen. Ich habe nun das zweifelhafte Vergnügen, die **Atari-ST**-Variante zu beschreiben.
Das Spiel ist so blöde, daß es schon fast wieder Spaß macht... Nun gut, zu Beginn legt man die Spieleranzahl (1-4), die Spielgeschwindigkeit und die Spielzeit fest. Danach folgt ein Wort von Kenny (iss pausenlos so!): „Angriff, Angriff, Angriff!" Um dies in die Tat umzusetzen, muß man schon eine gehörige Portion (englischen) Humors mitbringen, denn die Spieler laufen und schießen „ungeheuerlich", will sagen, nicht nur die Steuerung, sondern auch die Animation ist schlichtweg einfältig. In der Halbzeit wieder ein Wort des Meisters: „Achtet auf deren Nummer 9!" Geht leider nicht, die Spieler tragen (außer dem Torwart) keine Rückennummern. Die wichtigsten (witzigsten) Features: Riesen-Einwürfe, gewaltige Abschläge. Der Ball springt wie ein Flummi, und es ist mir gelungen, mit meinem Goalie ein Tor zu erzielen (beim Abschlag wohlgemerkt). Desweiteren gewann ich gegen Torsten mit 1:0 durch einen direkten Einwurf ins Gehäuse (zählt normalerweise nur, wenn der Ball vorher berührt wurde). **KENNY DALGLISH SOCCER MATCH** von **IMPRESSIONS** ist eines der primitivsten Games dieses Genres.

Manfred Kleimann

Grafik	**4**
Animation	**3**
Realitätsnähe	**2**
Spaß/Spannung	**2**
Preis/Leistung	**2**

Programm: Populous, **System:** IBM PC & Kompatible; Hercules, CGA, EGA, VGA; Maus empfehlenswert, **Preis: Ca. 70 Mark, Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** [9]/[15].

Ein Aufatmen geht durch die PC-Welt – endlich ist das viel gelobte Spiel mit der neuen Spielidee, **POPULOUS**, auch auf dem **PC** erschienen. Frohes „Populieren" kann man da nur wünschen.
Gegenüber der Amiga-Version hat sich nicht viel verändert. Die Anleitung ist dieselbe geblieben. Es reicht aus, die Anleitung einmal zu lesen, da die Icons recht verständlich durchs Spiel führen, während die Referenzkarte ständig gebraucht wird.
Die Referenzkarte beinhaltet die Tastaturbelegung und die Codes. Diese Codes dienen als Kopierschutz: Nach jedem Neuladen des Spiels wird eins von 16 Wappen ausgegeben und gefragt, welche Welt dieses Wappen benutzt. Diese Welten stehen in der Referenzkarte. „Mauslosen" Usern kann ich nur raten, sich bald eine solche zuzulegen, denn über Tastatur kann POPULOUS sehr umständlich werden, während die Maus **alle** Funktionen abdeckt und ein sehr komfortabler Bestandteil des Spiels ist. Das Manko Tastatur ist dadurch ein bißchen ausgeglichen, daß man über das mitgelieferte Programm TRANS alle Tasten neu belegen kann. Wer keinen Synthesizer eingebaut hat, sondern mit dem eingebauten Sound-Chip vorlieb nehmen muß, sollte gar nicht erst den Versuch starten, während des Spiels Musik laufen zu lassen: Einfach schrecklich. Ein Farbmonitor ist ebenfalls empfehlenswert, da beide Parteien mehrere verschiedene Farben nutzen und somit ein Schwarz-Weiß-Monitor für etwas Verwirrung sorgt und den Spielspaß vermindert (sehr gewöhnungsbedürftig!). Im großen und ganzen ist aber auch die PC-Version grafisch sehr schön und steht der Amiga-Fassung im VGA-Modus in nichts nach.

ASM Hit

Ralf Kleinfeld

Grafik (VGA)	**9**
Handhabung (Maus)	**10**
(Tastatur)	**6**
Strategie	**9**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**10**

Programm: Conqueror, **System:** PC (EGA, VGA, Joystick und Maus werden unterstützt), **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** Rainbow Arts.

Den „Risc-Rechner" Archimedes scheint ja inzwischen tatsächlich das Zeitliche gesegnet zu haben. Aus dem Nachlaß dieses Computersystems hat sich nun **RAINBOW ARTS** mit **CONQUEROR** bedient, einem 3D-Vektorgrafik-Strategiespiel, daß damals aus der Feder (o.ä.) des *Virus*-Programmierers David Braben stammte. Die **PC**-Umsetzung besorgte jedoch nicht Braben, sondern dessen Freund Jonathan Griffith, gekauft hat sie dann RAINBOW ARTS. Das Spiel ist *Virus* übrigens sehr ähnlich, denn wieder gibt es den gekrümmten Ausschnitt der 3D-Landschaft, auf der rumgekurvt werden darf. Diesmal isses aber kein Raumschiff sondern nur ein schnöder Panzer, der sich in drei unterschiedlichen Strategieszenarien durchfighten kann. Der Spieler steuert seinen Tank oder gleich mehrere davon über die Tastatur, Jyostick und/oder Maus. Der Spielablauf ist recht mäßig, auch wenn Ihr im großen Drei-Parteienclinch sogar noch einen Schlachtplan entwerfen könnt. Im wesentlich wird nämlich nix anderes getan, als feindliche Panzer aufzuspüren und diese über den Jordan zu schicken. Und da die Animation sowohl unter VGA als auch EGA recht langsam ist, wird das Actionfeeling nicht so toll. Die Grafik ist dabei nicht nur schlicht, sondern ganz einfach schlecht. (Andererseits ist mir das, ehrlich gesagt, ziemlich egal, denn ich **hasse** Panzer...). Wer Panzergames mag, bekommt also durchschnittliche Kost fürs Rohr, Strategiefans werden jedoch unter Umständen die Nase rümpfen.

Michael Suck

Grafik	**6**
Sound	**4**
Spielablauf	**6**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**5**

Programm: Kaiser, **System:** Amiga, **Preis:** ca.120 DM, **Hersteller:** CCD, Eltville, **Muster von:** Hamburger Softwareladen, Gärtnerstraße 5 in 2000 Hamburg. Tel. 040/ 4204621.

Nach dem tollen Einstand des Klassikers **KAISER** auf dem ST vor fast zwei Jahren mußte die **Amiga**-Fangemeinde in der Tat sehr lange auf den ersehnten Erscheinungstermin des Strategiespiels warten! Natürlich waren meine Erwartungen bei diesem Programm sehr hoch – denn wie heißt es doch? „Was lange währt, wird letztlich gut"? Nun ja, hier bin ich mir nicht so ganz sicher, und das aus folgendem Grund: Obwohl die Grafiken und Sounds deutlich „sauberer" sind, fiel mir auf, daß die die Kampfsequenzen bei den kriegerischen Auseinandersetzungen (bei KAISER eigentlich das Salz in der Suppe) deutlich schlechter ausfallen als erwartet! Hier hat man beim 1MB-Speicher (die Rechner mit nur 512 kb kommen ohnehin nicht in diesen Genuß) tatsächlich die digitalisierten Soundeffekte vergessen. Auch die flüssige Animation der ST-Version ist in keiner Weise mehr wiederzuerkennen! Hier schleichen so ruckhaft im Schneckentempo die Soldatensprites über den Bildschirm, daß man meinen könnte, hier keine durchs Manöver gedrillten Armeen in Aktion zu sehen, sondern ausgelaugte und unterbezahlte Prügelknaben, die es überhaupt nicht eilig haben, das Kaiserreich zu erobern. An anderer Stelle wurde ein Teil des „Onscreen-Textes" vergessen, und auch die Chance, bei dieser neuen Version auch den Spielablauf variationsreicher zu gestalten, wurde nicht genutzt. Was bleibt unterm Strich übrig? KAISER ist als Spielidee nach wie vor eine Bank, war jedoch nach dieser langen Zeit für den Amiga längst überfällig. In der Tat ist die Grafik der diversen Menues auch tatsächlich besser als bei der ST-Version, doch läßt der Rest des Programms doch einige Wünsche offen! Vielleicht sieht man dies bei CCD mittlerweile auch so und veröffentlicht alsbald eine überarbeitete Version des Programms!? Fazit: KAISER auf dem AMIGA bringt dem Strategiefreund nicht den erwarteten Knüller, sondern ein Programm, welches in vielen Bereichen noch verbessert werden sollte, um das Preis/Leistungsverhältnis zu rechtfertigen! *U.W.*

Grafik	**10 (Animation 2)**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**9**
Spielwert	**6**
Preis/Leistung	**4**

Programm: Hard Drivin', **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Domark/Tengen, London, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Das Zauberwort in diesen Tagen heißt schlicht und ergreifend **HARD DRIVIN'!** Sicherlich kann es sein (und es ist tatsächlich auch der Fall!), daß ich ein wenig „vorbelastet" bin, was diese Renn-Simulation betrifft. Habe ich doch in den Spielhallen ein Vermögen in die Karre gesteckt und mich grenzenlos erfreut. Ebenso ging es mir bei der ST-Fassung, die uns als erste erreichte (siehe ASM 1/90!). Nun habe ich auch die **Amiga**-Version vor mir im Laufwerk. Ich muß sagen, von der grafischen Darstellung, der Animation, den rasanten Motorengeräuschen bin ich nach wie vor begeistert. Allerdings erschien mir die Commodore-Amiga-Renngeschwindigkeit etwas langsamer als weiland auf dem ST. Bei HARD DRIVIN' geht es darum, sich in einen Sportwagen zu setzen und mit Hilfe der Maus (wesentlich präziser als der Stick!) möglichst sicher und schnell die Qualifikationsrunde zu überstehen. Mit einiger Übung sollte das wohl jedem gelingen! Hernach geht's automatisch auf die Stunt-Strecke von Colt Sievers, wo wir beweisen müssen, daß wir so herrlich fliegen, springen und ohne laues Gefühl im Magen durch den Looping oder in die Sitze gedrückt durch die Steilwandkurve fahren können. Dieser Kurs verlangt alles von uns – vor allem aber Konzentration und fahrerisches Können. Beim Amiga ist es allerdings etwas schwieriger, sich bis zum Final-Showdown mit dem „Phantom Photon" durchzuwurschteln; mir gelang es bei der Generalprobe jedenfalls nicht!
Was für mich auf jeden Fall feststeht, findet sich auch bei der Amiga-Version wieder: HARD DRIVIN' – ein technisch brillantes Game vermittelt ein superirres Fahrgefühl!
Manfred Kleimann

Grafik	**11**
Sound	**Geräusche**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Programm: Fighting Soccer, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Activision, Reading, England, **Muster von:** Activision (WG), Rietberg.

Von *SNK* gab's mal einen Automaten-Titel, der gar nicht mal so schlecht war. Michael, Tommy und ich haben so manche Stunde verbracht und so manche Mark in das Ding investiert. **FIGHTING SOCCER** hatte uns damals Spaß bereitet. Weit weniger gut dagegen fielen allerdings die Konvertierungen zu diesem „Thema" aus: **ACTIVISION** inszenierte sie zunächst auf Amiga, C-64 und CPC (letztere Fassung gerade mal so die beste!) und hat es nun gewagt, die **Atari-ST**-Version nachzuschieben. Diese unterscheidet sich von der Amiga-Variante (siehe auch ASM 12/89!) nur sehr wenig (der Sound ist noch schlechter). Es handelt sich um ein äußerst schwaches Fußball-Spiel, das in keinster Weise auch nur annähernd überzeugen konnte!

Die „Elf" besteht hier aus vier bulligen Kikkern. Man kann gegen den Rechner allein oder mit 'nem Kumpel gemeinsam antreten; auch der „gewöhnliche" Zwei-Player-Modus ist vor Spielbeginn anwählbar. An den Häubchen (Pfeilen) am Kopf des Spielers wird ersichtlich, daß dieser aktiv ist. Ein Geholze ohne Ende erwartet uns auch hier auf dem ST (Fighting Soccer!), wobei dies schon deshalb zustandekommt, weil man lediglich das Kurzpaß-Spiel bzw. das Dribbling bevorzugt. Es entsteht kein Spielfluß, da die langen Pässe in den freien Raum zum frei postierten Spieler erst gar nicht geschlagen werden können! Wer zweimal Feuer drückt, bewirkt, daß sich sein „Fighter" hochschraubt, um mit dem Kopf zum Ball zu gehen. Der Torhüter bewegt sich synchron zum angreifenden Stürmer. Per Feuer kann dieser sich hechten (das Beste am ganzen Game!). Allerdings kommt unser Goalie nicht aus dem Fünf-Meter-Raum hinaus. Er kann also nur in diesem eingeschränkten Radius agieren. Spielzeit: Drei Minuten (Echtzeit); danach geht's mit „Continue?" weiter oder auch nicht. FIGHTING SOCCER setzt aber gar noch einen drauf: Kein Seitenwechsel und eine Reihe von Fehlentscheidungen. Flopverdächtig auch auf dem ST.

Manfred Kleimann

Animation	**4**
Sound	**2**
Realitätsnähe	**3**
Spaß/Spannung	**0**
Preis/Leistung	**1**

Programm: Mines of Titan (alias „Mars Saga"), **System:** IBM & Kompatible (ab CGA aufwärts), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Infocom, USA, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Etwas erstaunt war ich ja schon, als **MINES OF TITAN** aus dem Hause **INFOCOM** so ohne weitere Vorwarnung auf meinen Tisch flatterte. Schließlich wäre mir „fast" entgangen, daß ich dasselbe Projekt vor genau einem Jahr schon einmal testen durfte (siehe ASM 2/89, Seite 90). Zu meiner Entschuldigung sei allerdings gesagt, daß damals wohlgemerkt noch *ELECTRONIC ARTS* dieses Strategiespiel unter dem Namen *MARS-SAGA* für alle C-64-User feil bot. Nun sind endlich alle „IBM & Kompatible"-Besitzer an der Reihe, in den Genuß dieses meiner Meinung nach so hervorragenden Spieles zu kommen. Weswegen bei der Konvertierung aber ein Etikettenwechsel vonnöten war, bedarf wohl noch einer ausgiebigen Klärung. Im Vergleich zur Story der C-64-Fassung hat sich lediglich der Ort des spannenden Geschehens geändert. Ansonsten gilt es immer noch, als gestrandeter Weltraumtramp im Auftrag einer Minengesellschaft herauszufinden, was genau mit einer Siedlung geschehen ist, zu der schon vor längerer Zeit jeglicher Kontakt abbrach. Zu Beginn stellt sich dem Spieler erst einmal die Aufgabe, eine brauchbare Party zu rekrutieren, die ihm bei seinen Nachforschungen verbunden mit zahlreichen Aufträgen und Kampfeinlagen unterstützt. Meiner Meinung nach gelang die Umsetzung für die MS-DOS-Rechner äußerst gut, wie sich nicht nur bei der hervorragenden Steuerung (Pull-Down-Menüs etc.) zeigt. Gerade in Sachen Grafik zeigt die erste 16-Bit-Konvertierung des schon auf dem C-64 gelungenen Rollenspieles brillante Ergebnisse. Neben dem großen Detailreichtum zeichnen sich die zahlreichen Bilder noch durch geschickt eingesetzte Animationseffekte aus, die das Adventure'n zu einem wahren Genuß werden lassen. Von meiner Seite aus gibt es also keinerlei Bedenken. Aber kaufen müßt ihr euch MINES OF TITAN trotzdem noch selbst.

Torsten Blum

Grafik	8
Vokabular	**Menüsteuerung**
Story	8
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	8

Programm: Soccer Manager Plus, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Starbyte.

„Ihr Name: Manfred Kleimann
Ihre Mannschaft: Hessen Kassel
Ist diese Einstellung richtig?"
So „begrüßte" mich der **SOCCER MANAGER PLUS** aus dem Hause **STARBYTE SOFTWARE,** nachdem ich meinen Namen und das Team meiner Wahl eingegeben hatte. Sportlich ist diese „Einstellung" momentan vielleicht nicht besonders klug, aber bei einem so erquickenden Fußball-Simulator ist's halt egal, mit welcher Elf man bei Null beginnt.
SM + zeigt auf dem **Atari ST** ähnlich gute Features, wie wir sie auch schon bei der Amiga-Version gesehen haben. Hier ist zwar alles gezeichnet und nichts digitalisiert, aber das, was beispielsweise *Football Manager I* zu bieten hatte, findet man auch hier. Das komplett in Deutsch erarbeitete Programm ist übersichtlich strukturiert und mittels Mausklick sehr gut zu handhaben. Nachdem die Mannschaft aufgestellt ist, geht's ins Match, wobei der „Action-Teil" nicht besonders wichtig ist. Es kommt mehr auf die Qualitäten des Spielers an, der zur rechten Zeit Spieler an- oder verkaufen, die Stadionpreise festlegen oder die Jungs ins Trainingslager schicken muß. Auf der Pokal-Ebene hatte ich mit Dortmund einen schwierigen Gegner (Starbyte's Lieblings-Klub?), der die Festung Auestadion im Sturme nahm. Mein Saisonziel aber hatte ich am Ende doch erreicht – den 12. Tabellenplatz (unter leider nur 18 Zweitliga-Teams!). Mal sehen, ob's die „Löwen" auch im „richtigen Leben" fertigbringen. Positiv u.a. auch: die aktuellen Clubs der 1. und 2. Liga; Vergabe von gelben und roten Karten (witzigerweise erhielt Uli Stein eine rote...), die Einstellung der „Härte", mit der man ins Spiel geht, und der günstige Preis. SM + ist ein weiteres gutes Fußball-Strategie-Game!

Manfred Kleimann

Grafik/Animation	**6**
Realitätsnähe	**9**
Strategie	**9**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**10**

Programm: Rock 'n' Roll, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 50 DM (Disc), **Hersteller:** Rainbow Arts, **Muster von:** Kristin, Düsseldorf.

Die Kugel ist zurück! Auf dem C-64 hat sie's sich erneut vorgenommen, die ganze Welt zu erkunden. Hierzu müssen sieben Kontinente erforscht werden, die allerlei Überraschungen parat halten und in diverse Zonen unterteilt sind. so gilt es insgesamt 32 Level zu durchqueren, die alle ihre fiesen Tücken haben. zu Hilfe stehen dem Spieler jede Menge Extrawaffen, die durch das Aufsammeln von Goldstücken finanziert werden können. Außerdem enthalten viele Level geheime Abkürzungen und geheime Schalter, mit deren Hilfe so manche Schwierigkeit ohne größere Probleme gemeistert werden kann. Doch ist an vielen Stellen auch größtmögliche Aufmerksamkeit gefragt, denn auf Eiflächen und Ähnlichem rollt es sich bekanntlich schlecht...

Die C-64-Version wurde von Hans-Peter (Danger Freak) Ippisch umgesetzt. Was die grafische Realisation anbelangt, so gibt's auch nichts zu meckern, bis auf die Tatsache, daß alle Farben ein wenig blaß wirken (doch das tut Manni auch meistens...). Musikalisch gibt's „leider" auch nichts zu bemängeln (so'n Mist aber auch), alle zehn Songs kommen astrein rüber und stimmen den Spieler gut auf das Game ein. Doch bei der programmtechnischen Inszenierung hat der blonde Hans (keine Ahnung, ob er wirklich blond ist) Mist gebaut. Erstens ruckt das Scrolling bei der Highscorelisteneinblendung, zweitens ist der Bildschirmausschnitt gegenüber den anderen Fassungen noch(!) kleiner geworden und drittens (jetzt kommt's) enthält das Programm noch 'nen Bug! Sobald man die Kugel diagonal bewegt, bzw. sobald der Bildschirm diagonal scrollt, wird das Spiel langsamer und was am schlimmsten ist, selbst die Musi fängt dann an zu leiern! Wer nicht allzuviel Wert auf solche Feinheiten legt, der kann sich ROCK 'N' Roll aber ruhig besorgen.

Torsten Oppermann

Grafik	**8**
Sound	**10**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Programm: Mr. Heli, **System:** PC-Engine, **Preis:** Ca. 110 Steine, **Hersteller:** Irem Corp., Japan, **Muster von:** CWM, Vienenburg.

Das Fliewatüt ist wieder unterwegs! Echt niedlich, der kleine orangefarbende Hubschrauber, der von der galaktischen Förderation den Auftrag bekommen hat, einen Planeten, der von einem abgedrehten Wissenschaftler an den Rande des ökologischen Ruins gebracht wurde, zu retten. Um den Wissenschaftler davon zu überzeugen, daß er den Planeten frei gibt, bedarf es allerdings einiger Gewalt in Form von Schüssen, die unser Hubschrabschrab abgeben kann. Selbstverständlich besteht die Möglichkeit, diverse Extrawaffen in den Hubschrauber einzubauen. Allerdings müssen die Zusatzausrüstungen käuflich erworben werden. Das Geld befindet sich in Form von Kristallen hinter Felswänden. Um an die Waffen zu gelangen, genügt ein einfaches Darüberhinwegfliegen, und schon ist man im Besitz des jeweiligen Extras.

Um den Planeten von dem verrückten Wissenschaftler zu befreien, muß man zuerst ins Innere desselben gelangen. Aufgeteilt ist der Planet in sechs unterschiedliche Schichten (Level). Am Ende eines jeden Levels erwartet den Spieler ein düsterer Bonuslevel, der in einer bestimmten Zeit bewältigt werden muß sowie ein übergroßer Endgegner, der's in sich hat.
Die **PC-ENGINE-VERSION** gleicht dem Arcade-Vorbild von **IREM**, die übrigens auch diese Fassung programmierten, bis aufs kleinste Detail. Gegenüber den technisch armseligen Homecomputer-Fassungen hat sich einiges geändert. So scrollt jetzt der ganze Screen absolut ruckelfrei in alle Richtungen und der Hubschrauber kann mittels Pad oder Stick einwandfrei manövriert werden, es hakelt im Gegensatz zu den 8-/-16-Bit-Fassungen nichts mehr, was **MR. HELI** nun um einiges interessanter erscheinen läßt. Doch zu einem **ASM-HIT** reichts noch nicht ganz; Schade.

Torsten Oppermann

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

Programm: Xenon II, System: PC (Hercules monochrom, CGA (vierfarbig), EGA + VGA (256 Farben), Joystick- und Festplattenunterstützung), Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Image Works, Muster von: Ariolasoft.

Nicht mehr und nicht weniger als ein „Megablast" soll es sein, unser schönes **XENON II**. Auf dem ST und Amiga war's tatsächlich eins, aber auf dem **PC**? Kaum zu glauben, aber dieses Meisterwerk des vertikalen Ballerns der Bitmap Bros. ist auf dem PC identisch mit den übrigen 16-Bit-Fassungen! Vorausgesetzt natürlich, Ihr besitzt einen AT mit mind. 8 MHz sowie eine VGA- oder getunte EGA-Karte. Dann nämlich könnt Ihr die Supergrafiken mit 256 Farben nebst flüssigem Scrolling und flotter Sprite-Animation genießen. Das I-Tüpfelchen wäre noch ein AdLib-Sound gewesen, doch leider ist der Bomb the Bass-Sound nur als Piepsorgie vorhanden.

Ansonsten hat es mir diese lobenswerte Umsetzung jedoch angetan, denn der Hersteller **IMAGE WORKS** zeigt zusammen mit den besagten Brüdern, was man aus einem gut ausgestatteten PC herausholen kann. Dies ist umso erfreulicher, da XENON II wirklich ein herausragendes Ballerspiel ist. Verschiedene Extrawaffen können durch gesammeltes Geld eingekauft werden; herrlich gestylte, riesige Mittel- und Endgegner warten auf den PC-Heroen und sehen so exotisch aus, daß sie fast zu schade zum Zusammenschießen sind. Besitzer einer Hercules oder CGA-Karte werden auf die Edelgrafik zwar verzichten müssen, doch auch die farbloseren Varianten von XENON II können sich sehen lassen. Am einfachsten läßt sich XENON II übrigens auf einem schlappen 4.77 MHz Xt spielen, denn dann wird die Bildschirmausgabe so langsam, daß jeder Gegner mühelos ausgetrickst werden kann. Doch echte Fans werden natürlich die Herausforderung suchen – oder?

Michael Suck

Grafik (VGA)	11
Sound	4
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Programm: Safari Guns, System: Atari ST, IBM PC, Preis: Ca. 75 Mark, Hersteller: Infogrames, Frankreich, Muster von: Hersteller.

SAFARI GUNS, das im afrikanischen Busch angesiedelte **INFOGRAMES**-Spiel, ist vom Aussterben bedroht. Die Bundesprüfstelle zu Bonn geht nämlich derzeit einem Antrag auf Indizierung des Programms nach. Die berüchtigte „Schwarze Liste" wird also möglicherweise bald um ein weiteres Game bereichert werden. Doch nicht nur SAFARI GUNS, nein, auch die Tiere in der Steppe sind vom Aussterben bedroht. Zu ihren natürlichen Feinden gesellt sich der Mensch – wie wir alle wissen, ja der ärgste Widersacher der ohnehin schon bedrohten Tierwelt. Wilderer nämlich treiben ihr Unwesen unter der heißen afrikanischen Sonne und machen Jagd auf Häute, Felle und Stoßzähne. Um die Katastrophe abzuwenden, kommt der Spieler zum Zuge, und das nun also auch auf **Atari ST** und **IBM PC**. Ziel ist es, Schnappschüsse von den wilden Tieren zu machen, um sie und ihren Lebensraum für die Nachwelt festzuhalten. Den Wilderern hingegen sollte der Garaus gemacht werden; und so geht man also mit Kamera und Flinte bewaffnet ins Abenteuer, fotografiert Zebras, Löwen, Nashörner und dergleichen mehr und brennt den Wilderern eins auf den Pelz. In letzterem Umstand ist wohl die Erklärung dafür zu suchen, daß SAFARI GUNS bei der BPS auf wenig Gegenliebe gestoßen ist. Doch wir wollen den Dingen nicht vorgreifen – noch ist das Programm ja nicht indiziert. Bleibt also wohl noch Zeit für ST- und PC-User, sich das Ding zu besorgen, denn die Anschaffung ist durchaus lohnend. Die Grafik und der Sound sind – auf dem Atari wie auf dem IBM – gut gelungen, die Hardware-bedingten Abstriche müssen natürlich gemacht werden. Insgesamt jedoch ein Spiel, das sein Geld wert ist und das auch, trotz seines eher schlichten Handlungsablaufs, für längere Zeit zu gefallen weiß.

Bernd Zimmermann

	Atari ST/IBM PC
Grafik	9/8
Sound	8/7
Spielablauf	8/8
Motivation	9/9
Preis/Leistung	8/8

Programm: Sentinel Worlds I, System: C-64, Preis: ca. 50 Mark, Hersteller: Electronic Arts, Muster von: Electronic Arts

Auch in der C-64-Umsetzung des **ELECTRONIC ARTS**-Renners **SENTINEL WORLDS I – Future Magic** hat man den Auftrag, im *Caldorre*-System für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Hier nämlich treiben die *Raiders* ihr Unwesen und überfallen die Versorgungsconvoys für die irdischen Kolonien auf den drei Planeten dieses Sternenhäufleins.
Was auf dem PC ein wunderbares Programm war, muß allerdings auf dem C-64 noch lange nicht doll sein, und so kommen wir also zur Umsetzung für den „kleinen" Rechner: Erster Eindruck – recht gut! Die Grafik und der Sound (nicht ganz so wie die Grafik) sind eigentlich gelungen, allerdings wundert man sich, daß das Programm auf Tastendrücke nur so langsam reagiert. Ein Manko, das sich hoffentlich nicht durch das gesamte Programm ziehen wird... Aber man kannte bei EA keine Gnade – dieses herrliche Thema muß an der technischen Ausführung scheitern, da der C-64 mit solchen Dingen, zumindest in der hier angewandten Technik und Expertise, schlicht überfordert ist. Traurig aber wahr: Man muß eine Taste ca. eine halbe Sekunde oder länger gedrückt halten, um eine Reaktion vom Programm zu bekommen, und man könnte sagen, daß die Spielbarkeit darunter in erheblichem Maße leidet. Schlauerweise hat man eine Joysticksteuerung ins Programm eingebaut – über Port 1, wobei man vergessen hat, den Zeichenbuffer zurückzusetzen. Die Wirkung aufs Programm kann man sich lebhaft vorstellen ... eine schwache Vorstellung!

uli

Grafik	9
Handhabung (Tasten/Joy)	3
Technik/Strategie	8–9
Spielwert	6
Preis/Leistung	7

Programm: The Cycles, **System:** Amiga 500, 1000, 2000, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Wer „dank" bescheidenen Vermögensverhältnissen und wegen des Alters noch nicht in der Lage ist, einen heißen Ofen über den Asphalt zu steuern, soll dies jetzt nach dem Wunsch von **ACCOLADE** mit der Motorrad-Simulation **THE CYCLES** auf dem **AMIGA** nachvollziehen können. Doch wie groß ist wieder einmal der Unterschied zwischen Wunsch und Wirklichkeit? Verdammt groß!
Schon auf dem PC konnte THE CYCLES aufgrund seiner schneckenartig langsamen Geschwindigkeit und seines AT-schnellen Bildschirm-Ruckelns kaum begeistern. Warum sollte es auf dem Amiga anders sein? Noch immer besteht das Game aus großen, leeren Versprechungen und jeder Menge Auswahl- und Einstellungsmöglichkeiten. Neben einer stattlichen Anzahl von Rennstrecken und Motorrädern, die zur Wahl stehen, kann auch noch am Schwierigkeitsgrad sowie der Rundenzahl manipuliert werden. Doch was nützt das alles, wenn der mißlungene Spielablauf keine Freude am Motorradrennen aufkommen läßt? Zwar fällt die ganz nette Geräuschkulisse noch positiv ins Gewicht, doch die Grafik, von der solch ein Spiel lebt, macht alle Hoffnungen wieder zunichte. Noch immer ist es den Programmierern nicht gelungen, die Grafik halbwegs ruckelfrei zu scrollen. Sitz' ich hier vor einem ZX Spectrum? Dazu kommt eine Steuerung, die jeden flüssigen Spielablauf verhindert, da das Motorrad gelegentlich von der Strecke abkommt und dann kaum wieder auf den Asphalt zurückzusteuern ist, ohne noch dreimal ungelenkige Abstecher ins Grüne zu machen. Ja, so ist das eben mit der Realitätsnähe! Und das alles zu einem ebenso realitätsfremden Preis, was will man mehr? Jeder, der ein bißchen auf die Mark achtet, kann dieses Game im Regal liegenlassen, der Kauf lohnt nicht!

Peter Braun

Grafik	**5**
Sound	**6**
Spielablauf	**4**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**4**

Programm: Advanced Rugby Simulator (ehemals „International Rugby Simulator" für 8bit), **System:** Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Codemasters, Southam, England, **Muster von:** Rushware, Kaarst.

Das ehemalige *International Rugby Simulator* hat nun auch Einzug in den 16bit-Bereich erhalten. Unter dem neuen Namen **ADVANCED RUGBY SIMULATOR** bietet **CODEMASTERS** dieses herrliche Sportspiel auch zum Günstig-Tarif für **ST-** und **Amiga** an.

In ASM 12/88 hatte ich bereits von diesem Game geschwärmt. Daß es damals, trotz des „Schleuderpreises" von nur 10 Mark, nicht zu einem Hit wurde, lag an der 64er-Animation und -Grafik. Dies alles ist nun anders geworden. Uns liegt hier ein ausgezeichnetes, steuerbares und leicht verständliches Programm vor dem Laufwerk, das so manches (teueres) Fußball-Spiel dieser Tage in den Schatten stellt!

Rugby ist in unseren Landen eine Rand-Rand-Sportart, die vornehmlich im Raume Hannover einige Zuschauer in die Stadien lockt. Das Mutterland dieses Spiels ist England, wo es zur College-Pflicht-Sportart gehört (soll die Briten härter machen; besonders beliebt während der Kolonialzeit...). Angemerkt sei auch, daß Frankreich eine echte Rugby-Macht darstellt! Es handelt sich um eine Ball- und Kampfsportart, bei dem je 15 Spieler pro Team versuchen müssen, ein ledernes Ei mit den Händen oder den Füßen zu spielen, über die sogenannte „Mal-Linie" zu befördern. Dafür gibt's 3 Punkte und einen Extra-Bonus-Schuß, der einen weiteren Zähler einbringt...
Die 16bit-Fassungen bieten nun neben einer ausgezeichneten Grafik auch eine sehr gute Animation, sowohl der Spieler als auch der Zuschauer. Aber: Auf die Spieler kommt's ja an. Hier läßt sich herrlich durch die Gasse passen, per Knopfdruck den gewünschten Spieler aktivieren und je nach Rudelstärke (Joy schnell nach rechts/links) auch weit schießen. Das Hechten auf des Gegners Knochen und das Gewühle (auch rudeln!) um den Ball ist äußerst realitätsnah. Gebt RUGBY eine Chance! (ASM-HIT!)

Manfred Kleimann

Grafik	**9**
Animation	**11**
Realitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**12**

Programm: Keef the Thief, **System:** IBM-PC (mind. DOS 2.1; unterstützt Maus, Ad-Lib, CMS und Roland; Karten: CGA, Tandy mit 512K und EGA, MCGA, VGA mit 640K), **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Slough, England, **Muster von:** E.A., England.

Ein Adventure-Rollenspiel mit Pfiff und einem lustigen Anti-Helden präsentiert uns **ELECTRONIC ARTS** nun auch für den **IBM-PC: KEEF THE THIEF** heißt das im Mittelalter angesiedelte Erkundungsspielchen, das auch auf dem PC (Maus allerdings empfehlenswert) dem Genre nicht fremden User erfreuen wird!

Es handelt sich um ein Rollenspiel der „un"-normalen Art. Unser frecher KEEF klaut so ziemlich alles, was ihm unter die Finger kommt. Diese „Abart", auch Kleptomanie genannt, ergibt sich aus seiner Sozialisation: Als Baby wurde er in einem Tempel ausgesetzt; die Jungs mit der Kutte bildeten ihn zwar aus (Kust der Magie plus Kampftechnik!), aber irgendwie müssen sie was falsch gemacht haben, der Langfinger wird nach einigen Abmahnungen schließlich aus der Gemeinschaft und dem Tempel geworfen.

Sein neues Betätigungsfeld ist das Aufspüren aller sechs Fragmente einer Götterstatue. Dabei stößt unser Rollenspiel-Charakter auf vielerlei Personen und Dinge, die er im wahrsten Sinne des Wortes alle in die Tasche steckt. KEEF THE THIEF ist ein erster zaghafter, aber gelungener Versuch, das bisweilen so triste Rollenspiel-Geschehen mit 'ner gehörigen Portion Humor aufzuheitern. Auch die Steuerung über die Maus (falls vorhanden), verbunden mit den Pull-Down-Menüs (Informanten in jeder Lebenslage!) machen dieses E.A.-Game zu einem Highlight für den PC. KEEF THE THIEF vermittelt eine Super-Atmosphäre; man ist sofort drin im Geschehen und fühlt sich einfach wohl. Es ist gleichsam für Neulinge wie erfahrene Rollenspieler geeignet!

Manfred Kleimann

Grafik	**7**
Vokabular	**Icons**
Story	**9**
Atmosphäre	**9**
Preis/Leistung	**9**

nur ein ST-Hit!

Programm: Chase H.Q., **System:** Atari ST, C-64, **Preis:** ca. 70 DM (ST), ca. 45 DM (C-64-Disk), ca. 35 DM (C-64-Kass.), **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** Ocean.

Auf die etwas andere Gangsterjagd schickt **OCEAN** nun auch die Fans des **C-64** und **Atari ST** im Auftrag des **CHASE H.Q.** Keine Knarren, keine Metzelorgien – ein simpler Porsche 928 und ein Satz Handschellen tun's auch. Fünf Aufträge muß unser Superagent erfüllen und dabei über High- und Freeways brausen. Ist der Bösewicht entdeckt, wird der Feindwagen solange angeschubst, bis er beschädigt liegenbleibt. Auf dem Amiga ließ sich die Verfolgungsjagd dank nett animierter Grafik und Soundunterstützung gut an, doch auf dem C-64 wird's grausig ohne Ende.

Das beginnt schon bei dem PC-mäßigen Piepstitelsound, geht über die krückstokklangsame Animation der Grafik und endet bei den monochromen Sprites, die anscheinend 1:1 vom Spectrum übernommen wurden. Und das alles in einem ekelerregenden, das Game unspielbar machenden Ruckeling! Wer es trotz dieser programmiertechnischen Hindernisse schaffen solltge, wenigstens den ersten Feindwagen zu erreichen, wird seines Lebens trotzdem nicht froh werden, denn das Auto ist kaum einzuholen! Ehrlich, die C-64-Fassung ist an Mängeln kaum zu überbieten und verdient damit den Titel des **KONVERTIERUNGSFLOP DES MONATS**!
Ganz anders sieht CHASE H.Q. auf dem ST aus: Manche Teile der Sprachausgabe sind zwar etwas undeutlich, doch dafür gibt's wieder gute Grafiken und eine Animation, die noch um einen Tick schneller als auf dem Amiga ist. Und da CHASE H.Q. auf dem ST im Gegensatz zum Amiga-Original sogar noch etwas einfacher zu spielen ist, gibt's 'nen Hitstern! *Michael Suck*

	(Atari ST/C-64)
Grafik	**8 2**
Sound	**8 2**
Spielablauf	**10 1**
Motivation	**10 1**
Preis/Leistung	**10 1**

Programm: Toobin', **System:** Atari ST, C-64-Disk, **Preise:** ca. 65 Mark (ST) & etwa 50 Mark (C-64-Disc.), **Hersteller:** Domark/Tengen, London, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Man muß es einfach mögen! **TOOBIN'** ist ein echter Spielspaß, der frisch aus der Spielhalle zu uns in die Wohnstuben kommt. Nach der Amiga-Fassung haben wir nun die Gelegenheit, die Versionen für **Atari ST** und **C-64** anzutesten!

TOOBIN', das „Schlauchen" über die wildesten Gewässer der Welt, beschäftigt nicht nur Biff und Jet, zwei Sunny Boys aus dem sonnigen Kalifornien. Nein, auch der oder die Spieler sind herzlich aufgerufen, sich in die Häute und Schläuche der beiden „Verrückten" zu begeben! Aus der Vogelperspektive erkennen wir unsere Helden beim Start zum großen Rennen – gegen die Uhr und so manch unliebsamen Gegner. Aber auch „wasserbedingte" Tücken gilt es zu überwinden (besser: umfahren).

Heizen wir also, nachdem wir uns an die Steuerung gewöhnt haben, den „Bach hinunter", umgehen wir die fiesen „Stechlinge", schießen mit den eingesammelten Cola-Büchsen Jäger, Punks oder Angler ab (die haben's nämlich auf uns abgesehen). Aber keine Angst: Hier stirbt keiner; nur ein kleiner Kopfschmerz bleibt bei den Fieslingen zurück.

Bonuspunkte erhalten wir, indem man Wildwassertore exakt durchfährt. Je mehr Punkte oben draufstehen, um so kleiner das Tor. Dieses wird aber größer, wenn wir dagegenstoßen (allerdings verringert sich dann auch die Punktzahl).

TOOBIN' auf dem ST hat bis auf einige kleine Soundunterschiede im Vergleich zum Amiga nichts an seiner „Spritzigkeit" eingebüßt. Die Grafiken sind zwar nicht gerade „berauschend", das gilt vor allem für die 64er-Version!, der gesamte Spielablauf dagegen liefert uns garantiert ein Game, das einen so schnell nicht wieder losläßt!

Manfred Kleimann

	C-64 / ST:
Grafik	**6 / 8**
Sound	**10 / 10**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10 / 11**
Preis/Leistung	**10**

Programm: Galaxy Force, **System:** Amstrad CPC Disk, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Activision, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Nachdem die 16-Bit-Version von **GALAXY FORCE** ja ziemlich in die Hose ging, traut sich Hersteller **ACTIVISION** tatsächlich noch, die 8-Bit-Fassung für den **AMSTRAD CPC** hinterherzuschieben. Normalerweise erwartet man jetzt eine Software-Schlappe, die ihresgleichen sucht, aber das Gegenteil tritt ein: Gemessen an den Möglichkeiten, die der CPC bietet, ist diese Fassung die gelungenste.
Wir erinnern uns wieder einmal an den Weltraum-Retter-Quatsch, der anscheinend jedem Ballerspiel nachhängt. So auch hier: Das Forth Empire muß in insgesamt fünf Spielebenen bekämpft werden, da sonst der völlige Untergang der Zivilisation droht. Die Aufgabe des Spielers ist schnell klar, er muß alle Level von den bösen, bösen Aliens säubern und befreien. Im ersten Teil eines Levels geht's dabei über eine *Space Harrier*-artig scrollende Landschaft hinweg. Angreifer kommen wie üblich von allen Seiten und müssen mit der hauseigenen Bordwumme weggeputzt werden. Der zweite Teil des Levels verschlägt den Spieler mit seinem Raumschiff in eine Höhle, die nicht nur von Aliens gepflastert ist, sondern auch noch einen ziemlich eng abgesteckten Flugparcours aufweist. Sind alle Gegner erledigt, und ist das Raumschiff heile geblieben, gibt's einen Bonus, und ab geht's in die nächste Runde.
So weit hat sich nicht geändert. Das Spiel ist nicht besonders aufregend, eher Durchschnittsware. Den Sound sollte man sich nur über die Stereoanlage reinziehen, die Grafik ist für CPC-Verhältnisse schnell und scrollt ganz anständig. Wer von Weltraum-Ballereien noch nicht die Nase voll hat, kann sich GALAXY FORCE ja mal ansehen, sollte seine Erwartungen aber nicht zu hoch stecken. *Peter Braun*

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**6**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**5**

weiter Seite 93

EINE NEUE EISZEIT BRICHT AN!

c16chris

RAINBIRD

MASTER OF STRATEGY

DIE NEUE EISZEIT BEGINNT

MIDWINTER

JETZT KOMMT DAS STRATEGIESPIEL DES JAHRZEHNTS!

Der Beginn einer neuen Eiszeit in Rainbird's gigantischem Strategiespiel signalisiert gleichzeitig den Anbruch einer neuen Ära für Strategiespiele: Für Midwinter wurde ein geniales, völlig neues Konzept entwickelt, das revolutionäre Techniken auf den Bildschirm bringt.

Die Handlung ist überzeugend realistisch: Eine neue Eiszeit ist angebrochen. Zusammen mit einer kleinen Gruppe von Leuten haben Sie die 160,000 qm^2 große Midwinter-Insel kolonisiert. Doch dieser letzte Zufluchtsort wird von skrupellosen Invasoren bedroht, die Ihre Insel unterjochen wollen.

Spannung, Action, Strategie und eine atemberaubende, geographisch genaue Fractal-Landschaft in 3D erwarten Sie. Kontrollieren Sie eine Gruppe von 32 Personen, d.h. Individuen mit jeweils ganz verschiedenen Eigenschaften, Fähigkeiten und Beziehungen.
Mit der unglaublich detaillierten "on-screen"-Karte können Sie feindliche Spuren und Truppenbewegungen aufspüren und nachvollziehen.

Genau so gut können Sie aber mit Hilfe dieser Karte auch eigene taktische Manöver planen.

Sie müssen alles daransetzen, die lebenswichtigen Wärmeminen vor Angriffen zu schützen. Sabotieren Sie feindliche Stellungen oder nehmen Sie sie unter Beschuß. Kommen Sie auf jeden Fall dem Gegner zuvor; sei es gleitend, auf Skiern, mit Schneemobilen, Hängegleitern oder der Seilbahn.

Ein langer, schwerer Kampf erwartet Sie. Eine einfache Lösung, die Eindringlinge zurückzuschlagen, gibt es nicht . . . doch Komplexität und Spannung des Spiels lassen Sie nicht eher los, bis Sie es geschafft haben.

Dickster Winter ist angebrochen! Stellen Sie sich auf einen langen, aufregenden Kampf ein!

DIE WELT DES FLIEGENS

Wie bring ich's dem Leser bei? An dieser Stelle sollte eigentlich der große Kettensägen-Report stehen, zu dem ich Vertreter von Sisters of Mercy, Fields of the Nephilim und auch Lemmy von Motörhead herzlich eingeladen habe. Ein Vertreter des renommierten Sägen-Giganten STIHL sollte dem Gespräch ebenfalls beiwohnen, doch leider sagten alle Gäste ab. Lemmy hatte Terminprobleme, Nephilim sind vermutlich schon tot, Sisters kamen nicht aus der Gruft und STIHL fürchtete wohl beim Gesprächsthema „Kettensägen und Horrorfilme – das ideale Paar?" um das gute Image. Verständlich, verständlich, und so steht an dieser Stelle eben das Thema „Flugsimulatoren" im Vordergrund.

Peter Braun

Flugsimulatoren gibt's mittlerweile wie Sand am Meer. Und jeden Monat kommen wieder ein paar Sandkörner hinzu. Diesmal war's besonders „schlimm", denn neben einigen warmen Versprechungen und viel heißer Luft erreichten uns auch tatsächlich ein paar mehr oder weniger interessante Programme, die sich mit dem Thema „Fliegen" beschäftigen und es dabei auf verschiedene Arten interpretieren.
Ob im Kampfanzug oder in Zivil, als Schauflieger oder Raumschiff-Kommandant, mit oder ohne Landschaftsdisketten – es dürfte für jeden etwas dabei sein. Natürlich erhebt dieser Bericht keinen Anspruch auf Vollständigkeit – was auch gar nicht sein Ziel ist – und Objektivität. Er soll nur einmal das aktuelle Angebot auf dem Flugsimulatoren-Monatsmarkt wiederspiegeln. Neben ein paar Flugsimulatoren, die sich mit den Prädikaten wie „durchwachsen" oder „gut" schmücken können, runden die zwei Ausrutscher diese „ASM-Flugschau" ab. Viel Spaß beim Durchstoßen der Schallmauer!

DER TIEFFLIEGER

Programm: Harrier Combat Simulator, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM PC & Kompatible, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Mindscape Inc., Muster von: 10.

Da Flugsimulationen die Leistungsfähigkeit der 8-Bit-Systeme meist bis zum Anschlag ausnutzen, ohne (oft) auch nur ein halbwegs flüssiges und schnelles Spiel anzubieten, sollte man annehmen, bei einem 16-Bit-Rechner wie dem Amiga sähe ein solches Game einfach „besser" aus: schnelle Grafik, flüssiges Scrolling, komplexer Spielablauf und einfache Handhabung sollte so'n „Disketten-Flieger" schon besitzen. Wer bereit ist, auf vieles davon zu verzichten, um für sein Geld 'ne relativ große Menge Nichts zu bekommen, der sollte ruhig mit **HARRIER COMBAT SIMULATOR** liebäugeln. **MINDSCAPE**s neueste Errungenschaft auf dem Gebiet der Flugsimulatoren ist so plump und dabei doch bedienungsfeindlich gemacht, daß die Technik-Freaks von *Microsoft* das Ding wahrscheinlich noch nicht einmal als Übungsstück durchgehen lassen würden.

Eigentlich müßte HCS ja gar kein schlechter Flugsimulator sein, ist doch der Harrier eines der wenigen Flugzeuge, das nicht nur senkrecht startet, sondern auch dank seines Antriebssystemes – Düsen für vertikalen als auch horizontalen Antrieb – eine echte fliegerische Alternative darstellt. Wenig alternativ ist dagegen schon die Hintergrundstory, die dem Spielablauf unterliegt: Terroristen (wer auch sonst?) haben eine U.S. Marine Base in Nord-Afrika angegriffen und alle Harriers zerstört. Alle, bis auf einen. Denn dieser Jet muß mit einem patriotischen Piloten zusammen den hinterfiesen Angriff rächen. Dazu muß man den Jet bis ins 500 Meilen entfernte terroristische Territorium (*das*'n Name, was?) vordringen und die Stützpunkte der „bösen Onkels" zerstören. Je näher man mit dem Jet zum Hauptquartier vordringt, desto mehr Gegner [illegible] auf und wollen den [illegible] Jet Richtung Ak[illegible] befördern. Nun, das sollte doch alles kein Problem sein, denn der Harrier hat ja (eigentlich) den Vorteil einer exzellenten Manövrierfähigkeit.

Wer sich nicht abschrecken läßt, zieht sich zu Beginn des Spieles das Demo rein, wo ja alles immer so schön „schnell" und „einfach" aussieht. Wer stattdessen selbst Erfahrungen machen möchte, wählt den Spielmode (Combat, Practice oder Combat Practice) und den entsprechenden Schwierigkeitsgrad (drei Stück), bevor er sich mit dem Harrier ins Geschehen stürzt. Doch der flugfreudige Spieler wird daraufhin von einer Anzahl von Instrumenten erschlagen, die an Unübersichtlichkeit kaum noch zu übertreffen sind. Hat man sich damit resignierend abgefunden und die komplizierte Bedienung erlernt, kommt gleich nach dem Starten die nächste Überraschung: Von der Konstruktion her „eigentlich" ein wendiges Flugzeug, hängt der Harrier hier wie ein Schluck Wasser in Kurve. Steigflug mag er ebenso wenig, da reagiert er

mit Verzögerung und Verweigerung. Hab' ich hier einen Kampfjet, 'nen 300-Tonnen-Jumbo oder gar einen Flug-Trecker vor mir? Letzterer Annahme vom Flugverhalten her zugeneigt, bin ich doch von der schnellen Grafik überrascht, die HARRIER COMBAT SIMULATOR präsentiert. Doch auch dafür findet sich eine Erklärung: Es ist kaum Grafik da! Tauchen tatsächlich mal Objekte auf, sehen *die* gleich zum Weglaufen (oder Wegfliegen) aus. Weiteres „Merkmal" von HCS: Hin und wieder verschwindet die Grafik auf Nimmerwiedersehen, um dann ebenso plötzlich wieder aufzutauchen. So kann man sich *auch* Rechenzeit und -leistung sparen!

Genauso wie die spärliche Grafik, die unübersichtliche Instrumentierung und das mehlsackartige Flugverhalten bestätigt auch der magere Sound die Annahme, bei HARRIER COMBAT SIMULATOR handele es sich um ein echtes „Sparprodukt", das nur aufgrund des Preises dem Prädikat „Billig-Schrott" entkommt.
HCS braucht man genauso sehr wie Schwiegereltern, „Schwarzwaldklink" und Schweißfüße...

Peter Braun

Grafik	**4**
Handhabung	**5**
Technik/Strategie	**5**
Spielwert	**3**
Preis/Leistung	**3**

Der Flugtrecker in Action – aber nicht mehr lange

Mal was Neues: SubLOGIC und die Helis

DER SENKRECHTSTARTER

Programm: Thunderchopper, **System:** PC & Kompatible, min. 256 KBytes, CGA, EGA, VGA (wird nicht benutzt), Farbe oder monochrom, Joystick möglich, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** subLOGIC, Champaign, England, **Muster von:** 10.

Wer den Namen **SUBLOGIC** hört, denkt sofort an hervorragende Flugsimulatoren, die an Realitätsnähe kaum zu überbieten sind. Nach nunmehr vier Versionen des *Flight Simulators* und *Jet* wagt sich der amerikanische Softwarehersteller auf ein bislang unerschlossenes Terrain, die Hubschraubersimulationen. Wer nun glaubt, das sei Einerlei, wird enttäuscht werden. Hubschrauber fliegen eben doch ein wenig anders und außerdem kommt das Programm qualitativ nicht an seine Flugzeug-Pendants heran.
Daß THUNDERCHOPPER sich mit einer einzigen Diskette begnügt ist schön, die Grafikauswahl auf CGA (4 Farben – ächz!) und EGA (320 mal 200 Pixel bei 16 Farben) mit C-64-Auflösung zu beschränken, ist eine Zumutung, angesichts EGA- und VGA-Standards mit wahlweise 16 oder 256 Farben bei 640 mal 350 Pixeln. Ein Auswahlmenü à la *Flight Simulator* und Co. wäre hier angebrachter gewesen, um wenigstens auf die verschiedenen Grafikkarten eingehen zu können. Wer sich mit diesem Standard-EGA-Mode zufriedengibt, wird zwar optisch nicht allzu sehr verwöhnt, bekommt aber zumindest vom Spielablauf her eine Menge geboten. Glücklicherweise verlangt die Bedienung des Helikopters keine dreijährige Pilotenausbildung bei der Lufthansa, dreißig Minuten intensiven Spielens tun's auch schon. Ebenso schnell hat man das Flugverhalten des Choppers im Griff. Wer sich's dann schon zutraut, kann sich zu verschiedenen Einsätzen melden. Das obligatorische Flugtraining beinhaltet das Abfliegen eines Parcours sowie die sichere Landung des Helis. Wer das eiförmige Fluggerät sicher beherrscht, wählt die Übung „Flugrettung", bei der man verunglückte Piloten sucht und aus dem Gelände aufsammelt. Anschließend müssen die Piloten zur Base zurückgebracht werden. Kriegerisch geht dann beim ersten Kampfeinsatz zu, bei dem jede Menge Feinde vom Himmel geholt werden dürfen. Gleichermaßen interessant präsentiert sich der bewaffnete Begleitflug zum Sichern einer Truppe. Der ausgebildete Hubschrauberpilot muß bei dieser Mission dafür sorgen, daß die Truppe am Ziel ihrer Fahrt heil ankommt und angreifende Feinde unschädlich gemacht werden. Wer noch mehr Hummeln im Hintern hat, kann sich bei der Seenot-Rettungs-Mission abreagieren. Diese Mission ist am arbeitsintensivsten, da die See groß, die zwischen Wrackteilen herumtreibenden Überlebenden aber winzig klein sind. Die Kerle wollen aber nicht nur in den warmen, geheizten Heli zurück, sondern der Heli muß auch noch eine Landung auf einem Zerstörer erfolgreich absolvieren, damit die „Seenöter" nicht zu ihren Ahnen abreiten.
Am Ende einer jeden Mission bekommt man vom Compi noch ein kleines Urteil darüber, wie gut man die gestellte Aufgabe erledigt hat. Wurde eine Mission mal in den Sand gesetzt, versucht man's beim nächsten Mal eben auf einem anderen Schwierigkeitsgrad, denn davon stehen immerhin drei Stück zur Auswahl. Ganz wie gewohnt, kann auch bei diesem SUBLOGIC-Produkt auf die gesamte Scenery-Disk-Palette zurückgegriffen werden. Doch das will zweimal überlegt sein, denn mit THUNDERCHOPPER muß man sich erst mal anfreunden. Trotz EGA-Grafik und AT-Geschwindigkeit kann die dreidimensionale Grafik nicht so recht überzeugen. Bis auf wenige Objekte ist alles ziemlich simpel gestaltet und dazu auch ohne großen Aufwand animiert. Von halbwegs flüssigem Scrolling kann kaum die Rede sein.
Wer sich mit etwas weniger Programmieraufwand abgibt, findet in THUNDERCHOPPER ein Programm, das fliegerische Elemente in leicht komprimierter Fassung mit Action in verschiedenen Missionen verbindet. Gehobene Ansprüche, wie bei anderen SUBLOGIC-Produkten durchaus angebracht, müssen hier allerdings zurückgeschraubt werden. THUNDERCHOPPER ist daher nur ein Durchschnittsgame, dem es gut tun würde, in den nächsten Versionen stark überarbeitet zu werden. Bis dahin kann man sicherlich noch mit anderen Games Vorlieb nehmen.

Peter Braun

Grafik	**6**
Sound	**2**
Spielablauf	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

DER KRIEGER

Es war einmal eine Brücke ...

Programm: Fighter Bomber, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64 (getestet), Amstrad CPC, IBM PC & Kompatible, **Preis:** ca. 55 DM (8-Bit-Cass.), ca. 65 DM (8-Bit-Disk.), ca. 100 DM (ST und Amiga), ca. 120 DM (PC), **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Jedesmal, wenn ein weiterer Flugsimulator in der ASM-Redaktion, und dort wiederum ganz speziell auf meinem Tisch landet, gibt's von allen Seiten ebenso spöttische wie auch verwunderte Bemerkungen zu hören: „So'n Mist" lautet Torstens kurzes, aber fachlich doch aussagefähiges Kurzurteil, während Bernd meist kopfschüttelnd fragt, wie ich denn immer wieder 'was Neues dazu schreiben könne, ohne in ständige Wiederholungen über Flugverhalten, Bewaffnungen und Instrumentierung zu verfallen. „Zéro Problème" sag' ich dann, weil ich weiß, daß **FIGHTER BOMBER** von **ACTIVISION** beispielsweise mit dem *Microsoft Flight Simulator* nicht einmal mehr die Verpackungsgröße gemein hat. Einziges gemeinsames Merkmal: Es geht um Flugzeuge, und die haben mich schon immer interessiert. Weit weg von der zivilen Luftfahrt will uns FIGHTER BOMBER in einigen recht kriegerischen Stunden zu verschiedenen Einsatzorten entführen, die allesamt heiße Action versprechen. Laut Manual hat man hier Gelegenheit, „den Nervenkitzel des Fliegens aus erster Hand zu erleben". Starke Worte, denen entsprechende Taten erstmal folgen müssen. Immerhin hat ACTIVISION diese waschechte Flugsimulation mit allerlei Features ausgestattet, die das Fliegen zum reinen Kampfsport machen. Schon zu Beginn des Games lassen die Programmdesigner erkennen, daß die Freunde von hochtechnisierten Kampfflugzeugen auf ihre Kosten kommen werden. Die gähnend langweilige Einführungsstory im Handbuch überfliegt man am besten und kommt gleich zur Sache, denn schon kurz nach dem Einladen hat man die Qual der Wahl; das eigene Flugzeug muß ausgewählt werden. Dabei berücksichtigten die Programmierer die technischen Möglichkeiten jedes Systems und spendierten so dem ST sieben (!) verschiedene Flugzeuge für den eigenen Piloten, während es beispielsweise auf dem C-64 nur drei Blechvögel sind. Diese Jets – wobei von F-15 Eagle bis Saab Viggen die gängigsten Typen vertreten sind – kann man sich natürlich erstmal ansehen, bevor man eine Entscheidung trifft. Sowohl von der Seite (2-D) als auch in sehr gut gezeichneten 3-D-Vektorgrafiken dargestellt, präsentieren sich die Flugzeuge optisch sehr ansprechend. Als technisch interessierter Pilot informiert man sich hier natürlich auch ein wenig über Geschichte und Flugdaten der gerade angewählten Maschine. Ist die Wahl getroffen, steht nun noch die nicht ganz unerhebliche Zusammenstellung der verschiedenen Waffensysteme an. Diesen Part kann man per „Auto-Arm"-Funktion auch vom Compi durchführen lassen, was aber zweifelsohne nicht so interessant ist, wie die eigene Bestükkung mit *den* Waffensystemen, die man selbst für die geeignetsten „Einsatzhelfer" hält. Auch hier wird man per „Info" noch eingehend über die einzelnen Wummen beraten, wobei jedoch das deutschsprachige (!) Manual noch bessere – weil verständlichere – Dienste leistet. Was da an Waffen geboten wird, ist nüchtern betrachtet, schon eine feine Sache: Von der Luft-Luft-Rakete über den Untermunitionsverteiler bis hin zur Luft-Anti-Strahlungsrakete stehen insgesamt elf mehr oder weniger effektive Waffensysteme zur Verfügung.

Hat man diesen Haufen Technik hinter sich, geht's nun – sozusagen im Vorstadium – an den Feind, denn im anschließenden Menü wählt man, wie schon bei der eigenen Kiste, das gegnerische Flugzeug aus. Natürlich hat jedes Flugzeug seine Vor- und Nachteile, so daß man hier einen gewissen Schwierigkeitsgrad des Gegners bestimmen kann.

Anschließend steht der erste Einsatz bevor. Doch für was entscheidet man sich? Für Anfänger empfiehlt sich die Option „Free Flight", wo man sich mit Steuerung und Flugverhalten des Blechvogels vertraut machen kann. Bei dieser Option wird dem Spieler außerdem die Startposition freigestellt: Wer möchte, kann sowohl vom Hangar aus starten, als auch das Bombardement einer Brücke oder den Landeanflug üben. Genügend Zielwasser im Körper des Piloten erfordert hier auch das Auftanken in der Luft, was neben dem Tiefflug sicher einen weiteren Reiz darstellt. Sind diese Manöver „ausgereizt", kann man sich an die ersten Qualifikationseinsätze wagen. Zunächst steht nur eine begrenzte Anzahl von Einsätzen zur Verfügung, da man einen Einsatz erst erfolgreich beenden muß, bevor man zum nächsten weitergehen kann. Insgesamt bietet FIGHTER BOMBER 16 verschiedene „Missions" an, die sich natürlich ebenfalls im Schwierigkeitsgrad steigern. Nach Wahl des „passenden" Einsatzes kommt eine Einsatzbesprechung, bei der man erfährt, *was* man *wo* in die Luft jagen muß. Wer's noch etwas genauer haben möchte, kann sich über eine Art „Videoaufzeichnung" schon mal das Einsatzgebiet sowie das Angriffsziel anschauen, damit's später keine Verwirrung oder Verwechslung gibt.

Garantiert keine Unklarheiten gibt's, wenn man sich als flugstundenreicher Pilot seine ei-

Das Terroristennest ist aufgespürt

genen Missionen zusammenstellt. Hier kann man auf einer Karte die Heimatbasis, Angriffsziele und auch „Treffpunkte" (Position *und* Höhe) für das Auftankflugzeug bestimmen und mit einem eigenen Einsatztext ergänzen. Besonders interessant ist dieser „Mission-Builder", wenn man einen anderen Piloten den eigenen Einsatz abfliegen läßt, denn speichern und laden ist natürlich auch möglich.

Aber auch bei den vorgegebenen Einsätzen ist schon genug los. Der Einsatz „Sleeper" sieht vor, daß man ein Terroristencamp – bestehend aus Jeeps und Zelt – wegblasen muß. Weil der Startflughafen einige Meilen vom Camp entfernt ist, darf man noch 'ne Weile fliegen, bis die Bösewichte in Reichweite gekommen sind. Jene Burschen verstecken sich diesmal in den Bergen (so aus der pyramidenförmigen Vektorgrafik anzunehmen), oder besser gesagt: dazwischen. So rauscht man denn nach Erreichen des Zielgebietes im Tiefflug und mit verminderter Geschwindigkeit ans Camp heran, um den Job „klarzumachen". Wer nicht lange mit den verschiedenen Waffensystemen herumfackeln will, benutzt die „Maverick"-Rakete, denn die hat einen Zielsucher, der dem Piloten etliche Fehltreffer erspart. Nach „geglücktem" Einschlag der Rakete, gibt's 'ne kräftige Qualmwolke (auch wenn der eigene Jet explodiert); der Landser lacht kurz auf und macht sich auf den Heimweg, denn der Jet muß wieder heile nach Hause gebracht werden. Wer beim Fliegen pennt, kann auch mal die Überraschung eines von hinten mit Mach zwei auftauchenden Gegners erleben, der den eigenen Flieger in Sekunden zu Altmetall verarbeitet. Schon mit wenigen Flugstunden aber kann man diese Mission ohne Probleme hinter sich lassen. Das liegt natürlich zu einem großen Teil auch an der sehr einfachen und kinderfreundlichen Bedienung des Jets. Bei FIGHTER BOMBER hat man sich nämlich auf die wesentlichsten Instrumente und Bedienungen beschränkt, so daß die Action den größten Teil dieser Simulation einnehmen kann. Trotzdem ist die Instrumentierung nicht allzu spärlich ausgefallen.

Auf die vom PC her gewohnten „Views" verzichtet auch FIGHTER BOMBER nicht. Die gute Cockpitaussicht ergänzt man während des Fliegens am besten durch den Satellitenblick, die Verfolger-Ansicht sowie die Total-Betrachtung in der Flugzeug-Ansicht. Rechts-/Links-Blick sowie Feind- und Waffensicht fehlen natürlich ebensowenig.

Jede Menge Spielspaß wäre garantiert, ja, wenn da nicht der mit 8 MHz getaktete 68000-Prozessor (bei der getesteten ST-Version) der Grafik-Geschwindigkeit einen kleinen Riegel vorschieben würde. Manchmal entsteht der Eindruck, das Programm sei zu langsam, wenn beispielsweise weit entfernte Objekte nur langsam herangescrollt werden. Hier ist *Falcon F-16* eben immer noch der zur Zeit gültige Maßstab, an den FIGHTER BOMBER in den Punkten Geschwindigkeit, Anzahl und Animation der Objekte nicht ganz herankommt. Auch wenn der Sound recht realitätsnah gemacht ist und der Gesamteindruck durchweg positiv war, zu einem Hitstern fehlt jedoch noch ein Quentchen – vor allen Dingen in der Geschwindigkeit, wie mir Co-Tester Torsten Blum fachkundig bestätigte. Gut gemacht ist FIGHTER BOMBER allemal, doch die hohen Erwartungen, die (auch des Preises wegen) in dieses Programm gesetzt waren, wurden leider nicht ganz erfüllt. Aber was soll's, Nobody's perfect. Vom Kauf der 8-Bit-Versionen sollte man besser (um Selbstmord zu vermeiden) jedoch absehen. Diese Fassungen müssen auf viele Features verzichten und hängen geschwindigkeitsmäßig noch weiter hinterher.

Peter Braun

Fotos (7): ST

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Handhabung	9
Technik/Strategie	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	9

DER FUTURISTISCHE

Programm: European Space Simulator, **System:** IBM & Kompatible (Monochrome, CGA, VGA), **Preis:** ca. 140 Mark, **Hersteller:** Coktel Vision, Frankreich, **Muster von:** 23.

Mit dem Jahre 1992, in dem ja bekanntlich die Zeiten des EG-Binnenmarktes anbrechen, wird es aller Voraussicht nach in nahezu dem gesamten Wirtschafts- und Forschungskomplex zu einer engeren Kooperation innerhalb der europäischen Staaten kommen, an deren Ende die Vereinigten Staaten von Europa stehen sollen. Gerade im Bereich der Weltraumfahrt zielen die Europäer darauf ab, mit geeinten Kräften die Nummer 1 im Big Business um Satelliten, Weltraumstationen und Spitzenforschung in der Schwerelosigkeit zu werden. Schon jetzt, im Jahre 1990, ist die Europäische Weltraumorganisation ESA mit ihrer leistungsfähigen Trägerrakete Ariane 4 das führende Unternehmen in Sachen Satelliten-Transport. Es bleibt abzuwarten, ob sich die Zukunft zu Gunsten der Europäer oder den konkurrierenden Organisationen wie z.B. der NASA entscheidet. Bei **COKTEL VISION** hat mit **EUROPEAN SPACE SIMULATOR** die nähere Zukunft jedenfalls schon jetzt angefangen, denn das neue Strategiespiel aus französischen Landen spielt schon im neuen Jahrtausend.

Im Jahre 2010 ist das Gerangel um Marktanteile im boomenden Weltraumgeschäft in vollem Gange. Insbesondere die Privaten setzen den allhergebrachten staatlichen Organisationen teilweise schwer zu. Der Spieler übernimmt in ESS nun selbst das Zepter über eine solche private Weltraumfirma, die er aus ihrem jungfräulichen Stadium zu einer marktbeherrschenden Position führen soll. Mit einem nur geringen Anfangskapital ausgerüstet, gilt es natürlich erst einmal, das schnelle Geld in die eigenen Geldspeicher einzufahren, um so das Unternehmen Schritt für Schritt auszubauen. So wird man sich in der Anfangsphase vorrangig dem „Hochschießen“ von Satelliten in Umlaufbahnen der Erde bemühen, die es in Folge gewinnbringend zu sichern und gegebenenfalls zu warten gilt. Erst später empfiehlt es sich, mit dem kostenverschlingenden Bau einer Weltraumstation zu beginnen, die bei entsprechender Auslastung wiederum Kostenersparnisse mit sich bringen kann. Neben Lagerräumen und Reparaturwerkstätten bietet sie des Spielers privater Organisation den nötigen Platz, lukrative Forschungsaufträge durchzuführen.

Mit dieser kurzen Beschreibung wäre eigentlich der grobe Rahmen gesteckt, in dem sich der Spielablauf von ESS bewegt. Selbstverständlich verbirgt sich von der spielerischen Seite her hinter dem neuen Produkt aus dem Hause COKTEL VISION wesentlich mehr, als dies in der Kürze der Informationen den Anschein haben mag. Schließlich wurden in diese Weltraumsimulation nach Angaben des Herstellers ganze zwei Jahre Arbeit investiert, zahlreiche Experten aus dem Metier konsultiert und so fort. Das Spiel untergliedert sich, wie man es von ähnlich gearteten Strategiespielen her gewohnt ist, in mehrere unterschiedliche Sequenzen. Beispielsweise könnt Ihr im Raumfahrtzentrum Eures Unternehmens den eigenen Raumgleiter, der übrigens nach dem Vorbild der ESA auf einer Trägerrakete installiert ist, nach Lust und Laune mit Satelliten, Bauteilen für die Station etc. bestücken, bevor Ihr schließlich den Befehl zum Countdown gebt. Im Anschluß daran heißt es nun, mit seinem Gleiter von einer Parkposition aus die gewünschte Umlaufbahn anzusteuern. Alles soweit kein Problem, möchte man meinen, wenn es schließlich an die Feinsteuerung geht. Egal, ob man die Raumstation ansteuert oder einen Satelliten einfangen möchte, in jedem Fall bedarf diese Phase des Spieles besonderer Übung, die der Spieler nur durch intensives Training erlangen kann. Ich habe jedenfalls äußerst lange gebraucht, bis ich einigermaßen geschickt Rotationen und Translationen, sprich: meine Steuerdüsen einsetzen konnte, um zu den entsprechenden x-, y- und z-Koordinaten im Weltraum zu gelangen. Auf alle Fälle wurde dieser wichtige Teil von ESS äußerst realistisch gehalten, wodurch der Spielspaß bei jedem neuen Flug aufgrund der sich ändernden Gegebenheiten auf demselben hohen Niveau bleibt. Besonders nett fiel auch noch die Landesequenz auf einer Art Flugzeugträger, dem Weltraumbahnhof der Zukunft, aus. Ein extrem akurates Handling des Gleiters ist hier vonnöten, denn ohne dieses dürfte der Weltraumtrip zweifellos in den Fluten des Ozeans enden.

Die Steuerung konnte sich recht gut aus der Affäre ziehen. Über große Strecken lassen sich die Funktionen von ESS via Icons & Maus ansteuern, was eine wirklich komfortable Handhabung erlaubt. In den schon geschilderten Feinsteuerungssequenzen erweist es sich aber als ratsamer, anstatt der Maussteuerung auf die bewährte Tastatur zurückzugreifen, wodurch mit der entsprechenden Übung keinerlei Probleme mehr auftreten dürften. In Sachen Grafik haben die Programmierer wieder einmal ein französisches Feuerwerk entfacht, das mit bisherigen Spielen dieses Genres in keiner Weise vergleichbar scheint. Mir ist jedenfalls kein derartiges Strategiespiel bekannt, in dem es grafische Leckerbissen en masse zu bestaunen gab. So zeichnet sich jede einzelne Sequenz durch ihre eigenen Finessen aus, die allesamt von hoher Qualität zeugen. Die sehr gute Grafik-Note scheint mit deswegen voll auf berechtigt.

Der EUROPEAN SPACE SIMULATOR von COKTEL VISION stellt nicht nur einen neuen Meilenstein in Sachen Weltraumsimulation dar, er hebt sich auch starkt vom Einerlei der Strategiespiele ab. Unverständlich wird mir wohl immer bleiben, warum für ESS ein derart horrender Preis von fast 140 Mark verlangt wird. Mit Sicherheit sollte dieses Spiel nicht als Low-Budget vertrieben werden, jedoch dürften nur die Wenigsten Interesse an einem solch teueren, wenn auch guten Game haben. Trotz alledem gibt's natürlich einen Hitstern für ESS. Zum WSV wird's womöglich billiger. *Torsten Blum*

Fotos (2): VGA

»Bei ESS geht es in jeder Hinsicht voll zur Sache«

Grafik	**10**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**11**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**7**

DER SCHAUSPIELER

Programm: Blue Angels, **System:** Amiga (getestet), IBM PC & Kompatible (getestet) mit EGA, CGA, Hercules, VGA (256 Farben), mind. 384KBytes, nur Keyboard, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Fast schon in Vergessenheit geraten, wird die jüngste Flugtag-Katastrophe von Ramstein noch einmal (unfreiwillig) von **ACCOLADE** aufgerollt. **BLUE ANGELS** nennen sich die todesmutigen Flieger, die über einem Flugplatz kreisend vor einer (leeren ?) Tribüne ihre Kunststückchen abziehen.
Zu der wenigstens neuen, vielleicht aber makabren Spielidee gesellen sich jede Menge Menüs mit tausenden von Einstellungsmöglichkeiten sowie ein stümperhaft programmierter Spielablauf hinzu.
Aber gehen wir das Ganze mal von Anfang an durch:
Nachdem man sich durch die, für einen Flugsimulator als äußerst schlicht zu bezeichnende, Anleitung geschlagen hat, darf man zunächst ein recht ansprechendes Titelbild betrachten, auf dem sich vier F-18 Hornets im Formationsflug befinden. Von diesem Titelbild inspiriert und gut gelaunt, machte ich mich also an die Materie ran. Vor mir sehe ich ein übliches Cockpit mit üblichen Instrumenten in üblicher Grafik – draußen warten die Flugkollegen darauf, daß ich meine Maschine anschmeiße und in die Lüfte steige. O.k. Jungs, ab geht's...
Na ja, dachte ich zumindest, doch was sich mir offenbarte, entpuppte sich als extreme Null-Diät: Die Maschine ruckelt vor sich hin, träge, zumindest mit 16 Megahertz. Als ich endlich meine Startgeschwindigkeit erreicht hatte, hob ich ab (was sonst ?). Im Cockpit wurden mir nun ständig Informationen „rübergefunkt", was ich zu tun habe – Pfeil hoch, Pfeil runter, Gas hin, Gas weg und so weiter ... Äußerst spannend, sage ich Euch. Gespielt wird übrigens mit dem Keyboard, wie man sich vielleicht schon denken konnte. Auch dies förderte meine anfangs hohe Motivation nicht sonderlich. Aber, egal, weiter im Takt. Mit den erwähnten Pfeiltasten steuere ich meinen (altersschwachen ?) Vogel in mehr oder weniger tollkühne Aktionen rein.
Nach der Leistungsbewertung darf man sich dann seinen Flug noch mal per Videokamera anschauen und so seine Fehler studieren. Dies hätten die Programmierer jedoch auch tun sollen, denn so oft ich BLUE ANGELS auch spielte, Spielspaß und Spannung habe ich schmerzlichst vermißt. Die Ausführung der ansonsten interessanten Spielidee ist wirklich alles andere als bewegend. Der Sound ist erbärmlich, die Grafik mager und das Gameplay, wie gesagt, schlicht und einfach ermüdend. Erwärmen konnte ich mich nur an dem Demo des Programms, und auch das ist allenfalls Durchschnittskost! Wer in die Lüfte steigen möchte, der sollte auf das um Längen bessere *Falcon* zurückgreifen, auch wenn dieses Programm nicht so „friedlich" wie BLUE ANGELS ist.
Schade, ACCOLADE, ich habe mehr von Euch erwartet ...

Hans-Joachim Amann

Alles nur Schau!

Grafik	**6**
Handhabung	**5**
Technik/Strategie	**5**
Spielwert	**4**
Preis/Leistung	**2**

AUF T.C.'S SPUREN

Programm: Hawaiian Odyssey Scenery Adventure & Scenery Disk 9, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM & Kompatible, **Preis:** beide ca. 55 Mark, **Hersteller und Muster von:** SubLOGIC, USA.

Nach dem großen Erfolg des **FLIGHT SIMULATORS II** von **SubLOGIC** war es wohl nur noch eine Frage der Zeit, wann es die ersten Erweiterungen für diesen phantastischen Flugsimulator geben würde. Schließlich war das Programm schon von Haus aus mit einer Option ausgestattet, die es erlaubte, sogenannte Scenery-Disks nachzuladen. Mittlerweile nun haben die Grafiker von SUBLOGIC ganz kräftig reingeklotzt, wie sich leicht an dem vielfältigen Angebot an Landschaftsdisketten ersehen läßt.

In diesem Testbericht haben wir uns zwei ganz auf Amerika beschränkte „Szenarien" aus der Fülle der Landschaftsdisketten herausgepickt.
Das Gebiet der **SCENERY DISK 9** umfaßt unter anderem die Bundesstaaten Illinois, Iowa, Tennessee, Missouri und Kentucky, geographisch versierten Fliegern als der Norden der USA bekannt. Hervorzuheben sind mit Sicherheit drei größere Städte, die schnell die Gunst des Spielers erlangen dürften, als da wären Chicago, St. Louis und Cincinnati. Wie gewohnt, gibt's wieder allerhand an Sehenswürdigkeiten zu sehen, logischerweise nicht nur in den drei genannten Städten.
Alles in allem bietet sich dem Spieler einiges, was er auf seinen stundenlangen Erkundungsflügen bestaunen kann. Bei meinen Flugsessions kam jedenfalls zu keinem Zeitpunkt Langeweile auf, insbesondere, da man sich jederzeit an andere Lokalitäten „teleportieren" kann, um gewisse Leerläufe zu überbrücken. Die grafische Gestaltung knüpft an die gewohnte Aufmachung der SUBLOGIC-Flugsimulatoren JET oder FLIGHT SIMULATOR II bzw. dem MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR an, die Programme also, mit denen die gesamte Palette an Landschaftsdisketten nur lauffähig ist.
Das **HAWAIIAN ODYSSEY SCENERY ADVENTURE** hebt sich meiner Meinung nach ganz klar von der eben beschriebenen SCENERY DISK 9 ab. Angefangen mit unzähligen Bergketten, Kratern und Vulkanen finden sich auf dem Insel-Paradies noch einige weitere interessante Sehenswürdigkeiten, insbesondere in der Gegend um Honolulu, der Hauptstadt der Inselgruppe. Den Clou stellt aber wohl der Vulkankrater Mauna Loa dar, der den Spieler kurzerhand in ein gänzlich anderes Universum transportiert. Leider kommen aber nur die IBM-Besitzer, wohlgemerkt mit einem MICROSOFT FS3 ausgerüstet, in den Genuß aller (!) Sequenzen. Desweiteren beinhaltet diese Disk noch ein komplettes Adventure, das dem Spieler sowohl fliegerisches Können als auch einige Knobeleien abfordert. In Sachen Grafik haben die Macher des HAWAIIAN ODESSEY SCENERY ADVENTURE ein ordentliches Stück Arbeit hingelegt, das einem packende Stunden Fliegerei präsentiert. Im Anbetracht des recht günstigen Preises steht einem Kauf beider Landschaftsdisketten meinerseits nichts im Wege.

Torsten Blum

Scen. 9/Haw. Adv.	
Grafik	**8/9**
Motivation	**8/10**
Preis/Leistung	**8/9**

DEFENDER AUF JAPANISCH

Programm: Sword of the Samurai, **System:** IBM & Kompatible (ab CGA aufwärts), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** MicroProse, USA, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Der amerikanische Softwareproduzent **MICROPROSE** hat sich in letzter Zeit vorrangig durch eher kriegerisch angehauchte Simulationen hervorgetan. Doch daneben sollte man auf keinen Fall **das** Strategiespiel des vergangenen Jahrzehnts vergessen: *Pirates!* Berechtigte Chancen auf eine Art Nachfolge, durfte man den zahllosen Vorabinformationen Glauben schenken, räumen die Jungs von MICROPROSE nun ihrem neuesten Produkt **SWORD OF THE SAMURAI** ein. Na dann, sehen wir's uns ganz einfach an!

Willkommen in Japan des 16. Jahrhunderts! Zur Zeit tobt im Land gerade eine Art Bürgerkrieg, denn seitdem die Zentralgewalt des Shogun beseitigt wurde, haben Dekadenz und politisches Unvermögen das Zepter übernommen. Kein Wunder also, daß das einst so geeinte Kaiserreich Japan schnell in 48 kleine Territorien zerfiel, zwischen denen Einigkeit wohl nur in den seltensten Fällen herrschen dürfte. Stattdessen ist das momentane Staatsleben durch zahlreiche Intrigen und Komplotte geprägt. Der Spieler schlüpft bei SWORD OF THE SAMURAI in die Rolle eines kleinen Samurai, eines jener einst so ehrbaren Männern aus der Klasse der Krieger. Selbstverständlich kann man sich als Samurai auf ein kleines Fleckchen Land in einer der 48 Provinzen berufen, wo man nach Belieben schalten und walten kann. Angestachelt durch den eigenen Ehrgeiz, drängt es Euch aber bald zu größeren Taten, an deren Ende die Wiedererstarkung des alten japanischen Kaiserreiches stehen sollte. Bevor ihr aber schließlich das Schwert des Shogun als Zeichen der höchsten Macht in Empfgang nehmen könnt, stehen euch noch viele Konflikte auf den unterschiedlichsten Ebenen bevor...

Den ersten Zwist trägt man allerdings wieder einmal vor dem eigentlichen Spiel aus, nämlich mit der mehr als nur hinderlichen Kombination zwischen Kopier- und Sicherheitsschutz. Vor derartigen, sicherlich auch verständlichen Lappalien ist man aber mittlerweile schon gefeit, so daß ich dieses leidige Thema nicht weiter breittreten möchte. SWORD OF THE SAMURAI untergliedert sich grob in zwei Phasen, die es geschickt zu meistern gilt. Wie schon in der Einleitung gesagt, könnt Ihr als kleiner Samurai zu Beginn des Spieles nur ein kleines Fleckchen Erde Euer eigen nennen. So besteht das erste Spielziel darin, den Kampf um das nackte Überleben gegen konkurrierende Samuraifamilien in derselben Provinz zu gewinnen und letztendlich zum Führer jener Provinz aufzusteigen. Erst dann nämlich könnt Ihr Euch Eurer eigentlichen Hauptaufgabe widmen: der Wiedervereinigung der 48 Provinzen.

Vom Spielaufbau her würde ich SWORD OF THE SAMURAI am ehesten mit dem bekannten *Defender of the Crown* oder anderen *Cinemaware*-Produkten vergleichen, denn auch das neueste Programm aus dem Hause MICROPROSE setzt sich aus mehreren Actionsequenzen zusammen, welche sich während des Spieles des öfteren wiederholen. Als erstes wäre in diesem Zusammenhang der ehrenvolle Kenjutsu, der „schlichtende" Schwertkampf in Streitfragen zu nennen. Derartige Duelle mit tödlichem Ausgang stehen gerade in der Anfangsphase sehr oft auf der Tagesordnung, ist es doch um den eigenem Ruhm noch nicht so gut bestellt. Die zahlreichen Compu-Gegner erweisen sich als recht unterschiedlich geartet, so daß ich auch kein Patentrezept verraten kann. Allerdings empfiehlt es sich, die bewährte „Hau-Ruck"-Methode den langatmigen japanischen Kampftechniken vorzuziehen.

Besonders spaßig und zugleich spannend geht es in den sogenannten Melee-Proben zu. Ähnlich dem alten Bruce Lee, der ganze Heerscharen von Wächtern aufmöbelt, sieht man sich hier der heiklen Aufgabe ausgesetzt, sich den Weg durch endlose Gangfluchten zu bahnen, zu deren Seiten ständig neue Gegner hervortreten. Jedoch ergeben sich, wohlgemerkt mit Bogen und Schwert ausgerüstet, eigentlich keinerlei gravierende Probleme, es sei denn die etwas störenden Leichen, welche den eigenen Weg säumen. Zuguterletzt kann man sich noch als Heerführer versuchen, worin meiner Erfahrung nach die größten Schwierigkeiten liegen. Schließlich ist es nicht immer leicht, die passende Taktik aus dem Ärmel des großen Strategen hervorzuzaubern, um einen zahlenmäßig überlegenen Gegner in die Flucht zu schlagen. Ansonsten darf sich der Spieler noch auf allerlei strategische Finessen freuen, die so manche Überraschung bereiten werden.

Der spielerische Reiz von SWORD OF THE SAMURAI liegt in der meines Erachtens gelungenen Kombination der verschiedenen Spielteile. So kommt es zwar mitunter zu Wiederholungen einzelner Sequenzen, was aber aufgrund der ständig fortschreitenden Spielstory nicht sehr ins Gewicht fällt. Vielmehr liegt das Spielglück einzig und allein in den Händen des Spielers, dem unzählige Wege zur Erringung der Macht zur Verfügung stehen. Ganz gleich, ob man intrigenreiches oder japanisch-ehrenhaftes Agieren vorzieht – in jedem Fall stehen packende Stunden und Tage bevor, bis man ganz, ganz oben steht.

Leider weniger rosig sieht es im technischen Bereich von SWORD OF THE SAMURAI aus. Hitqualitäten entwickelt lediglich die Steuerung, bei der selbst Tastatur-Fetischisten ihren IBM ganz schön springen lassen können. Die musikalische Untermalung ging zum Glück nur leicht daneben (insbesondere der AdLib-Karten-Sound), wenn die einzelnen Stücke auch stellenweise hörenswert sind. In Sachen Grafik können endlich einmal nur alle CGA-Karten-Besitzer aus dem Vollen schöpfen, denn obwohl auch EGA- bzw. VGA-Grafik angesagt ist, gibt es mit vier Farben genauso viel zu sehen wie mit 16 oder gar 256. In anderen Worten: Schlichtweg enttäuschend, was die Programmierer sich bei der Grafik für die „oberen Zehntausend" erlaubt haben. Hier fehlt einfach der nötige Pfiff, der potentielle Top-Programme, wie es dieses eigentlich sein sollte, auszeichnet. Aufgrund des fesselnden Spielablaufes würde ich ohne Zögern den ASM-Hitstern zükken. Wenn man sich allerdings die leider nur mittelprächtige Grafik vor Augen hält, so kann meine abschließende Kritik zu MICRPROSE' SWORD OF THE SAMURAI leider nur noch „befriedigend bis gut" ausfallen. Allenfalls erhalten die „CGAler" einen spitzenmäßiges Programm. Schade!

Torsten Blum

Kategorie	Wertung
Grafik (EGA/CGA)	6/9
Handhabung	9
Technik/Strategie	10
Spielwert	10
Preis/Leistung	8

Gelungen: die Kombination verschiedener Spielteile

Ein Samurai auf dem Weg nach oben

NAPOLEON'S NIEDERLAGE „KURZ" VOR MOSKAU's TOREN!

Programm: Borodino, **System:** Amiga (getestet), ST, PC, **Hersteller:** Atari Corp./Frames, England, **Preis:** Ca. 85 Mark, **Muster von:** 7 / 15 / 47.

Um auf dem Strategiespielsektor noch etwas Neues zu bringen, muß man sich heute schon was Besonderes einfallen lassen. Dies kann sich auf verschiedene Arten bemerkbar machen. Entweder legt man grafisch noch zu, spickt das Spiel mit technischen Finessen, oder man macht das, was die **ATARI CORPORATION** unter seinem Label **FRAMES** mit **BORODINO** getan hat: Man schafft eine sehr detaillierte und vor allem historisch einwandfrei nachgezeichnete Simulation mit einem ausführlichen Handbuch und einer fehlerlosen grafischen Präsentation.

BORODINO ist anders als die bislang bekannten Programme aus diesem Genre. Das fängt schon bei der interessant aufgebauten Perspektive der Kampfschauplätze an, die in einer 3D-Ansicht auf dem Bildschirm erscheinen. Man erkennt Geländestrukturen und Armeeteile aus einer schräggestellten Vogelperspektive, welche in farbiger, dreidimensionaler Grafik sehr realistisch und plastisch wirkt.

Ein anderer Pluspunkt des Programms ist die historische Exaktheit der hier umgesetzten Schlacht bei BORODINO – einem kleinen, etwa 70 Meilen von Moskau entfernten Ort, der im Jahre 1812 Schauplatz einer bitteren Niederlage Napoleons war. Hier an dieser Stelle endete der Rußlandfeldzug des französischen Generals, weil sich dessen zahlenmäßig überlegene Armee zu diesem Zeitpunkt moralisch auf dem Tiefstpunkt befand. Wenn zwei Armeen mit mehr als 120.000 Soldaten auf jeder Seite in einem Programm gezielt gesteuert werden sollen, bedarf es schon einer sehr detaillierten „Befehlsgebung" per Computer!

Dies hat man hier folgendermaßen gelöst: Wie in einem Grafikadventure werden über die Tastatur beliebige Befehle als Text eingetippt, die dann vom Rechner exakt ausgeführt werden. Man kann sich nun streiten, ob nicht die Befehlssteuerung per Menues günstiger ist als die per Texteingabe; was aber letztlich zählt, sind der Ablauf und die Strategie bei solch einem Programm, und hier muß ich anerkennen, daß der Hersteller dies hervorragend umgesetzt hat. Außerdem ist man in der Tat über eine Texteingabe der Befehle viel flexibler, da man so diverse taktische Überlegungen kombinieren kann. (**Beispiel:** Befehl an den Kommandanten „Davout": Davout at 7.30 am order Dessaix and Friant and your Cavalry to attack Utista for 2 hours). Eine derart komplexe Befehlsgebung hat man sich bislang immer als Strategiefreund gewünscht – hier ist sie realisiert worden!

Jede Armee besteht aus verschiedenen Einheiten, und jede Einheit untersteht einem durch die Geschichte vorgegebenen Befehlshaber. Bei BORODINO sind zu diesem Zweck alle Armeeteile im informativen Handbuch mitsamt den Truppenanführern aufgelistet. So ist es auch möglich, jeder Einheit diese individuellen Befehle zu erteilen.

Die Entwicklung auf dem Bildschirm zu beobachten, ist in dieser grafischen Darstellung ein besonderer Reiz; zwar gibt es keine spektakulären Sprites zu bestaunen, aber das Bewegen der plastisch dargestellten Armeeeinheiten an sich ist schon bemerkenswert, da in dieser Form bisher einmalig. Wie bereits erwähnt, sind zahllose Befehlskombinationen möglich, und das Programm erlaubt theoretisch sogar einen Play-by-Mail-Status, in dem man nach jedem Zug eines Mitspielers (der nicht in der Nähe wohnt) abspeichern und die Diskette per Post weitergeben kann! Mit der Maus kann man auf dem Bildschirm sichtbare Truppen anklicken, und das Programm verrät danach den genauen Standort der Soldaten (Bataillon „X" befindet sich etwa 1,5 Meilen südöstlich von Gorki usw.).

Man kann auch einem Truppenanführer den Befehl geben, um eine bestimmte Uhrzeit einen Zustandsbericht seiner Truppe abzugeben. Auf diese Weise hat man immer einen zuverlässigen Informationsstand beim Erteilen von Befehlen. Beim Kampf selbst geschieht sichtbar auf dem Bildschirm nicht sehr viel: Man kann wählen, ob man das Feuern der Kanonen und das Auftreffen der Geschosse grafisch miterleben möchte (man sieht dann ein wenig Rauch und aufgewirbelte Erde), wobei jedoch Soundeffekte, in welcher Form auch immer, nicht vorhanden sind. In erster Linie kann man aber die auf bereits erwähnte Weise dargestellten Truppenbewegungen per 3D-Effekt bestaunen.

Ansonsten bietet BORODINO alles, was ein gutes Strategiespiel zur langanhaltenden Spielfreude benötigt (übrigens kann man durch das Ändern der historischen Truppenzusammensetzung neue Varianten schaffen, so daß auch auf längere Sicht die Motivation erhalten bleibt). Dem Designer und Programmier Dr. Peter Turcan kann man im Grunde nur zu seiner Arbeit gratulieren.

U.W.

Grafik	**8**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**9**
Spielwert	**9**
Preis/Leistung	**9**

Das ist der Schauplatz des Geschehens: 1812 ging Napoleon's Armee im Kampf gegen die Russen unter – das erste Waterloo!

c16chris

MRS. PEACOCK/MESSER/BIBLIOTHEK?

Programm: Cluedo Master Detective, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM PC, **Preis:** ca. 70 DM (Amiga, Atari ST), ca. 85 DM (IBM PC), **Hersteller:** Virgin/Mastertronic, England, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Alles fängt so schön an: Mr. Boddy sitzt gemütlich mit einem Buch in seinem Ohrensessel, im Kamin flackert ein Feuer, und nichts deutet darauf hin, daß es gleich mächtigen Ärger in Boddy Manor geben wird. Das Licht geht aus, es macht „krawumm", „schepper" und „kreisch", und wenn das Licht wieder angeht, hat der Gentleman auch schon sein Leben ausgehaucht. Wie das allerdings genau vor sich gegangen ist, darüber sagen uns die Damen und Herren von **VIRGIN/MASTERTRONIC** vorläufig nichts. Genau das gilt es nämlich, bei **CLUEDO MASTER DETECTIVE** herauszufinden:

Wer hat den Hausherren umgebracht? War es der schneidige Sergeant Gray? Oder die nette, alte Lady, Mrs. Peacock? Wie hat der Mörder (oder die Mörderin) den Hausherren vom Leben zum Tod befördert? Mit Gift? Mit einem Messer oder einem Strick? Und schlielich: Wo, in welchem Raum des grozügigen Landsitzes, ist das Verbrechen passiert? Verdächtig sind alle zehn Gäste, es könnte in jedem der zwölf Räume passiert sein, und als Tatwaffe kommen acht verschiedene Gegenstände in Frage...

Im Setup-Screen wird man zunächst mit den zehn Personen bekannt gemacht, die zur Tatzeit bei dem inzwischen verblichenen Mr. Boddy zu Gast waren. Aus dieser illustren Schar von Verdächtigen sucht man sich nun denjenigen heraus, dessen Rolle man übernehmen möchte (CLUEDO MASTER DETECTIVE wird mit mindestens drei Personen – wahlweise Mensch und/oder Computer – gespielt). Alle Personenkarten sind im Eröffnungsbild mit der Bezeichnung NEUTRAL versehen, ein Mouseklick „verwandelt" sie in HUMANS oder COMPS. Wenn man die Karten an der Seite anklickt, erfährt man auch noch einiges über die jeweilige Person und den Grund ihres Aufenthaltes bei Mr. Boddy. Hat man sich seine Identität gesucht, klickt man sich über EXIT in den Plan von Boddy Manor ein.

Jetzt „mischt" der Computer die Personen-, Waffen-und Raumkarten (das kann man natürlich NICHT sehen!) und verteilt sie an die Mitspieler. Er behält drei Karten ein: die für den Täter, die für die Waffe und die für den Tatort. Klar? Klar: Man muß also „einfach nur" herausfinden, welche Karten die Mitspieler haben, um festzustellen, welche Karten fehlen. Aber eine Warnung vorweg: Ganz so einfach wie es sich anhört, ist CLUEDO MASTER DETECTIVE wirklich nicht. Die Computergegner lassen sich nämlich nur höchst ungern in die Karten peilen...

Das Spiel beginnt in der Garderobe (Cloakroom), wo sich alle Gäste versammelt haben. Der Computer bestimmt nun, wer sich als erster auf den Weg durch die verschiedenen Räume machen darf. Die Zahl der Felder, die man ziehen kann, wird im „dice"-Icon ausgewürfelt. Ist ein HUMAN an der Reihe, wird er vom Rechner aufgefordert, sich auf den Weg zu machen. Man bewegt sich in Boddy Manor, indem man den gewünschten Weg per Mouseklick markiert. Wenn die gewürfelte Augenzahl ausreicht, um einen anderen Raum erreichen zu können, klickt man – im Zimmer angekommen – das „dice"-Icon an und kann seiner Spielfigur nun – wenn man unbedingt will – beim Betreten und Betrachten des Zimmers zusehen, was allerdings wirklich nicht zu empfehlen ist (billiger Zoom-Effekt). Diese unerfreulichen, langweiligen Szenen kann man dankenswerterweise durch Anklicken der Fast-Game-Option im Pulldown-Menü aus dem Spielgeschehen verbannen.

Jeder Spieler, der einen Raum betritt, bekommt die Möglichkeit, Vermutungen über den Tathergang anzustellen (SUGGESTING). Ist man selbst an der Reihe, taucht im unteren rechten Bildfeld ein entsprechendes Icon (eine Karte) auf. Klickt man dieses Icon an, kann man aus den Personenkarten und den Karten mit den Tatwaffen seine „Favoriten" auswählen. Als Ort (die Vermutung muß ja sowohl Täter und Tatwaffe als auch *Tatort* enthalten) wird immer der Raum angenommen, in dem man sich gerade befindet. Hat man seine „suggestion" gemacht, bekommt man (meistens) Karten von seinen Mitspielern gezeigt. Jeder Spieler, der eine Karte besitzt, die „suggested" wurde, muß diese Karte auch zeigen. Allerdings muß er nur *eine* Karte zeigen, auch wenn er mehrere der genannten Karten besitzt. Wird irgendeine Karte nach einer „suggestion" nicht gezeigt, muß das also noch lange nicht heißen, daß man eine heiße Spur gefunden hat!

Der Landsitz von oben betrachtet (Amiga)

Wenn ein Computerspieler am Zug ist, erfährt man zwar, wen er für den Täter hält, und wer von den anderen Mitspielern daraufhin Karten gezeigt hat. Aber: Welche Karten das sind, weiß natürlich (vorläufig!) nur der Rechner.

Wenn man nun nach einer Weile glaubt, Täter, Waffe und Tatort zu kennen, holt man sich die Option ACCUSE aus dem Pulldown-Menü (unter PLAY). Sicherheitshalber fragt der Computer noch einmal nach, ob man auch wirklich Anklage erheben will. Denn: Stellt sich die Vermutung als falsch heraus, hat sich das Spiel erledigt – man fliegt 'raus und muß nun entweder zusehen oder neu laden. Hat man richtig kombiniert, gibt's lauten Jubel, und der Rechner enthüllt (immer noch mies gezoomt; s.o.), wie die fiese Tat geschah.

Um richtig Spaß an CLUEDO MASTER DETECTIVE zu haben, muß man natürlich die Regeln erst einmal durchschauen. Die englische Anleitung erwies sich dabei leider als ausnehmend wenig hilfreich. Offenbar hat man vorausgesetzt, daß jedermann das Brettspiel CLUEDO (Weddingtons Games Ltd.) kennt, das es tatsächlich schon seit Mitte der 40er Jahre gibt. Wie dem auch sei: Hat man erstmal kapiert, worum es geht, kann der Spiele-Klassiker trotz der ausgesprochen dürftigen Grafik auch über längere Zeit an den Rechner fesseln.

gast

Grafik	**6**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**6**
Spielwert	**5**
Preis/Leistung	**6**

ASM-Hit

mit folgender Wertung:

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	10
Motivation	12
Preis/ Leistung	11

(ASM 12/89)

Einfach zu spielen, schwer zu meistern, unmöglich aufzuhören!!!

Lehnen Sie sich zurück und machen Sie es sich bequem, bevor Sie BlockOut beginnen. Sie könnten eine Weile nicht mehr von Ihrem Computer loskommen; wenn Sie einmal angefangen haben, mit den 3-D Blöcken zu spielen, hören Sie so schnell nicht wieder auf.

Das Spiel beginnt mit einem Abgrund, in den verschiedenartige geometrische Formen hinabfallen. Durch Drehen und manövrieren müssen Sie die Blöcke so anordnen, daß Sie eine Fläche bilden, die daraufhin verschwindet. Aber passen Sie auf, das Spiel wird schneller und bald schon sind die Formen so komplex, daß Sie an den Rand des Wahnsinns getrieben werden.

BlockOut fordert Ihre Reflexe und Ihren Verstand. Die größte Herausforderung aber wird es sein, vom Computer wieder wegzukommen!

- Nahezu 1000 mögliche Kombinationen von Schacht und Blöcken
- Pausenmodus
- Animierte Hilfsfunktion
- Speichern der Parameter auf Diskette
- Anfängermodus

3D graphics

BLOCK OUT

Erhältlich für Amiga und PC 3.5" sowie PC 5.25"

Rainbow Arts

Informationen: Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11 Hotline 0211-596761
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst Österreich: Karasoft Schweiz: Thali AG

ENGLISCH-PREUSSISCHER TRIUMPH

Programm: Waterloo, **System:** Amiga, **Hersteller:** Roßmüller GmbH, **Preis:** ca. 50 DM, **Muster von:** Roßmüller Handshake GmbH, Neuer Markt 21 in 5309 Meckenheim. Tel.: 02225/2061.

Die Fa. **ROßMÜLLER** – ansonsten eher durch ihr Angebot an Hardwarezubehör für den Amiga bekannt, wagt sich mit dem Strategiespiel **WATERLOO** nun auch mal in den Spiele-Software-Bereich hinein. Das Programm hat übrigens nichts mit dem Strategieprogramm *Waterloo* der australischen Firma *PSS* zu tun; man kann aber auch hierbei evtl. sein ganz persönliches „Waterloo" erleben, indem man nämlich bei Spielende der Unterlegene ist! Folgendermaßen läuft das Ganze ab: Auf einem 400 Felder großen „Schlachtfeld" stehen sich entweder zwei oder vier Armeen gegenüber und müssen nun durch kluges Planen versuchen, entweder alle Stationen auf der jedesmal neu generierten Karte oder aber insgesamt 175 dieser Spielfelder als erster zu erobern. Dies ist jedoch gar nicht so leicht, wie es sich hier anhört, denn die „Armeeeinheiten" ändern durch die entsprechenden Spielzüge auch ihren „Stärkewert". Dieser beginnt bei 5 und nimmt, je nachdem, wie weit man den Spielstein steuert, bis zum Wert 1 ab. An diesem Punkt angelangt, kann man diesen Stein nicht mehr bewegen, sondern muß quasi eine Runde damit aussetzen. Nach der Runde erhält jeder der Spielsteine wieder einen Stärkebonus von 1 dazu.
Alle Stationen werden genau wie die Berge zu Beginn eines jeden Spiels zufällig neu verteilt, so daß sich immer wieder neue Aufgaben für den Spieler stellen. Folgende Faktoren spielen bei WATERLOO eine große Rolle: Es muß immer im Bereich von mindestens drei Feldern Radius ein weiterer „Armeeteil" anwesend sein, damit der Nachschub funktioniert. Ist dies nicht der Fall, „verhungert" der Spielstein und explodiert, wenn er den Wert 0 erreicht hat. Hilfssteine erhöhen den Wert eines normalen Steins um einen Punkt, wenn sie nicht weiter als zwei Felder von diesem entfernt stehen.

Zusätzlich können diese unabhängig von Stärkepunkten mit der maximalen Zugzahl gesetzt werden. Nach jeder Runde werden bei bestimmten Voraussetzungen neue Spielsteine und je ein Hilfsstein zur Verfügung gestellt. Dies hängt natürlich vom Spielfortschritt des Einzelnen ab. Das Gebirge ist neben dem Flachland die einzige Geländestruktur in diesem Spiel; es darf und kann nicht überschritten oder besetzt werden. Möchte man zu einer freien oder gegnerischen Station vordringen, sollte man zuvor genau planen, welchen Weg man dorthin wählt.

Sind Spielsteine miteinander in ein Gefecht verwickelt, so entscheidet die Stärke des einzelnen „Armeeteils" darüber, ob der Angriff erfolgreich ist oder nicht. Falls mehrere Steine einen einzelnen Gegner gleichzeitig attackieren, addiert sich deren Kampfkraft natürlich. An dieser Stelle wird dann der gesamte im Gefecht befindliche Einzugsbereich mit einbezogen!

WATERLOO kann mit bis zu vier menschlichen Mitspielern oder alternativ auch mit bis zu ebenso vielen Computergegnern gespielt werden. Hierzu muß ich anmerken, daß der AMIGA in diesem Programm auf Anfänger oder Profi eingestellt werden kann. Spielt man gegen einen profihaften Computergegner, so hat man schon alle erdenkliche Mühe, um dabei noch zu bestehen. Man sollte aber zu Beginn erstmal gegen einen einzelnen Gegner antreten bzw. auf „Demo-Modus" schalten, um sich die ganze Sache erstmal in Ruhe ansehen zu können. Bei drei Gegenspielern wird's schon ganz schön knifflig!

Die Bedienung erfolgt über die Maus, indem man Spielsteine anklickt und weiterzieht. Die Grafik ist schlicht und hätte ein wenig übersichtlicher sein können. Bei den verschiedenen Aktionen im Spielverlauf ertönen kurze, digitalisierte Soundeffekte. Ansonsten lebt das Programm in erster Linie von seiner logischen und wirklich genialen Spielidee. Hat man das Spielprinzip erst einmal begriffen, so macht es unheimlich Spaß. Der hohe Schwierigkeitsgrad beim Computergegner läßt ebenso wie das sich stets wandelnde Spielfeld ein dauerhaftes Interesse an diesem Programm entstehen. Natürlich kann man begonnene Partien jederzeit abspeichern (auf der Spiel- oder auf einer Extradiskette). Auch das mitgelieferte Handbuch und der Preis gehen völlig in Ordnung, so daß ich abschließend feststellen kann, daß WATERLOO von der Fa. Roßmöller ein gelungenes Softwaredebut darstellt. Ich hoffe, daß es dort demnächst auch wieder etwas Neues zu veröffentlichen gibt, was ähnliche Qualitäten wie dieses „Erstlingswerk" hat. Für alle Strategiespieler vorbehaltlos zu empfehlen! *U.W.*

Grafik	**7**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**9**
Preis/Leistung	**9**

Das 400 Kästchen große „Schlachtfeld" von WATERLOO

FLOWER-POWER AUF ZERSTÖRUNGSKURS

Programm: Omega, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Origin, USA, **Muster von:** Mindscape, Lewes, England.

Eingefleischte Strategiefans werden sich mit Sicherheit noch an den „Krieg der Kerne" erinnern, ein phantastisches Programm, in dem der Spieler sprichwörtlich selbst die Initiative ergreifen mußte. Schließlich stellte das Programm lediglich das „Austragungsstätte" für das anstehende Spektakel dar, für dessen Gestaltung einzig und allein der Spieler verantwortlich zeichnete. Ihm wurde nämlich die Aufgabe zuteil, ein eigenes kleines Kampfprogramm zu kreieren, das im Gerangel um Bits und Bytes seinen Konkurrenten regelrecht aus dem Speicher werfen sollte. Diese damals so innovative Spielidee war natürlich nicht vor Plagiaten gefeit, was die zahlreichen, mehr oder minder gut geratenen Kopien beweisen. Vom texanischen Hersteller **ORIGIN** gibt es allerdings eine echte Weiterentwicklung dieses in jeder Hinsicht so beliebten Spielthemas zu bestaunen, die den schwungvollen Namen **OMEGA** trägt.

In diesem Strategiespiel heißt es, anstatt eines pfiffigen „Virus en miniature" einen schlagkräftigen Kampfpanzer zusammenzubasteln, der sich schließlich auf einer Art Spielwiese anderen Kreationen stellen muß. Neben dem nicht zu verachtenden Outfit des Panzers, wo entscheidende Festlegungen über Scanner, Bewaffnung, Fahrwerk etc. getätigt werden können, müßt ihr Euch in der Rolle des Konstrukteurs auch der kompletten Programmierung des Kampfpanzers annehmen, denn die Steuerung dieses hochmodernen Gefährts läuft selbstverständlich ausschließlich über den Computer ab. In der harten Praxis bedeutet dies, daß man seine programmiererischen Kenntnisse voll unter Beweis stellen muß, wobei sich mit Sicherheit die Spreu vom Weizen trennen wird. Dennoch sollten gerade diejenigen, welche noch gar keine Erfahrung im Programmieren gesammelt haben, nicht gleich enttäuscht das Handtuch werfen. Schließlich habe selbst ich, der ich mich ungeniert zur „Spreu" rechnen würde, innerhalb kürzester Zeit einen funktionsfähigen Kampfpanzer auf die „Ketten" gestellt. Da es bei der Grundausstattung des Panzers keinerlei Probleme geben dürfte, soll hier nur das eigentliche Herzstück, nämlich die Steuersequenz meines Geheimprojektes Flowerpower folgen:

```
MOVE TANK FORWARD 5
SCAN FOR CLOSEST OBJECT
FIRE WEAPON AT CLOSEST
OBJECT
TURN TANK LEFT 1
RESUME
```

Selbst der Laie, gewisse Englischkenntnisse vorausgesetzt, müßte anhand der äußerst durchschaubaren Befehle verstanden haben, was sich hinter diesem Programm primitivster Machart verbirgt. So beschreibt der Panzer ständig eine Art Rundkurs, wobei er aber von Zeit zu Zeit nach einem nahe liegenden Objekt Ausschau hält und dieses gegebenenfalls einem Bombardement aussetzt. Ich brauche wohl kaum zu erwähnen, daß die Befehlspalette von OMEGA noch wesentlich mehr Möglichkeiten beinhaltet, mit denen sich die Steuerung auf wirklich einfachste Weise erstellen läßt. Schon nach den ersten „Gehversuchen" wird man bald in der Lage sein, mittels Unterprogramm- oder Abfragetechniken sowie der Benutzung von Variablen durchaus akzeptable Ergebnisse in Form von Panzern zu erzielen, die sich anschließend auf dem Compu-Schlachtfeld elegant aus der Affäre ziehen. Angesichts des beträchtlichen Optionsumfanges erscheint es fast schon logisch, daß der Spieler auch den Kampfplatz selbst modellieren kann, indem er verschiedene Landschaftselemente geschickt kombiniert. Bäume, Brücken oder ähnliche Naturbauten werden da schon einmal im Eifer des Gefechtes mit den feindlichen Panzern verwechselt, was noch zusätzliche Spannung in den ohnehin schon packenden Bildschirmkonflikt bringt.
Während der eigentlichen Kampfphase wird der Spieler nun von seiner einst so schöpferischen Warte aus in eine eher schlichte Zuschauerposition versetzt, von der aus er sich entweder an den Früchten seines Schaffens erfreuen oder über die noch vorhandenen Bugs am eigenen Panzer ärgern kann. Insbesondere Neulingen in dem Metier der hohen Kriegskunst dürfte es zugute kommen, daß sich die Art und Anzahl der gegnerischen Panzer sowie die Anfangspositionen für jedes Szenario frei wählen lassen.
Einfach vorzüglich fiel die Steuerung von OMEGA aus. Gleich nach dem Laden gewinnt der Spieler den Eindruck, als hätte er sich in der Rolle eines Hakkers in einem Großcomputer (Passwörter und ähnliche Finessen dürfen da natürlich nicht fehlen) eingeklinkt, mit dem sich nun nach Herzenslust an einem Kampfpanzer herumwerkeln läßt. Besonders gut wußte die durchdachte und strukturierte Benutzeroberfläche mit ihren unzähligen Pull-down-Menüs, Auswahlboxes und Icons zu gefallen, wodurch die Kreationsphase zu einem wahren Vergnügen wird, lassen sich doch alle Optionen und Befehle äußerst komfortabel erreichen. Hervorzuheben wäre in diesem Zusammenhang noch der leicht zu handhabende Eingabeeditor, der dem Anwender eventuelle Fehler schnell präsentiert. Die einzelnen Befehlssequenzen können übrigens via Icons oder auf die konventionelle Art und Weise per Tastatur eingegeben werden. In puncto Grafik erweist sich OMEGA als eher gemischt-durchwachsen. Während nämlich die Benutzeroberfläche hervorragend in Szene gesetzt wurde, zeigt die Gestaltung des Kampffeldes erhebliche Schwächen, was jedoch durch verschiedene Views einigermaßen kompensiert wird. Alles in allem hat ORIGIN mit diesem Produkt ein echtes Meisterwerk hingelegt, das vor allem durch seine originelle Spielidee besticht. Der Hitstern geht jedenfalls vollauf in Ordnung. Meiner Meinung nach kommen bei diesem Game alle Strategiefreaks, ganz gleich welche Vorkenntnisse sie auch besitzen mögen, voll auf ihre Kosten. *Torsten Blum*

Grafik	**7**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**11**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**10**

Simulation

F I A T S W

VIPER-1

ASM HIT

»Die Strategen von ORIGIN haben wieder zugeschlagen!«

Programm: Armada, **System:** Amiga, ST (beide angeschaut), **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Atari U.K./ARC Battlescapes, Slough, England, **Muster von:** 15, 21.

...UND DRAKE SCHOB 'NE RUHIGE KUGEL!

Vor vierhundertundeinem Jahr kam das, worauf das katholische Europa gewartet hat, vor fünf Minuten kam mir die Erleuchtung, wie der Test zum „gleichnamigen" Strategie-Spiel aussehen könnte: **ARMADA** heißt in beiden Fällen die Bedrohung, die auf die Menschen damals und die User heute zukommt. **ARC BATTLESCAPES** („hängt eng" mit **Atari U.K.** zusammen!). Das überteuerte Strategie-Programm mit der durchschnittlichen Pseudo-3-D-Grafik empfindet die geplante Invasion der spanischen Flotte im Jahre 1588 nach. Der User hat – das gleich vorweg – vermutlich nur dann ein Fünkchen Freude, wenn er sich für (englische) Geschichte interessiert. Für alle anderen dürfte die ARMADA schon nach wenigen Minuten „untergehen"!
Kurz zum geschichtlichen Background, denn ohne den versteht auch der Historiker die Welt nicht mehr:
Plymouth, damaliger Haupthafen der englischen Seestreitkräfte, ist zunächst der Schauplatz der „Geschichte". Am 27. Juli erschien im Kanal unter dem Befehl des Herzogs von Medina-Sidonia die gewaltige ARMADA mit über 130 Kriegs- und zahllosen Versorgungsschiffen. An Bord: 30.000 Soldaten und 2600 Geschütze. Kronadmiral Howard of Effingham mit dem berühmten Vize-Admiral Sir Francis Drake und den nicht minder bekannten Martin Frobisher und Walter Raleigh verfügen nur über 190 Schiffe, die allerdings wendiger, weil kleiner, als die der Spanier sind. Die ARMADA fährt stoisch in geschlossener Ordnung durch den Kanal; es wird noch keine Landung angestrebt, weil man Kurs auf Calais nimmt, um sich mit der Flotte des Herzogs von Parma zu vereinigen. Howard schickte einige seiner Schiffe dorthin, die Spanier gerieten in Panik, kappten die Taue, stießen in See und verloren ihre Ordnung. Nun trifft man „rechtzeitig" – nachdem Drake angeblich sein Bowling-Spiel ruhig zuende führte – an der Südküste Englands aufeinander. Die Hollywood-Story, Drake habe mit 'nem „Trojanischen Schiff" (Flaggschiff voll mit Schießpulver) letztendlich die ARMADA auseinandergesprengt, ist historisch nicht nachweisbar. Sicher aber ist, daß ein gewaltiger Sturm und die tapfere „Einzelleistung" der Engländer dafür sorgten, daß die große spanische Flotte eine empfindliche Niederlage hinnehmen mußte. 44 Schiffe wurden versenkt; der Sturm forderte weitere Opfer. Die Schlacht war für England die erste große Selbstbehauptung zur See. Somit ist der moralische Aspekt des Seesieges weit höher einzuschätzen, als die Material-Verluste der Spanier. Und dennoch: Zwei Drittel der ARMADA kehrte nicht mehr nach Cadiz zurück; die englische, protestantische Monarchie ward gerettet und Drake, Frobisher, Raleigh und Co. konnten gestärkt weiter auf „Piratenfahrt" gehen...
Das Programm ARMADA stellt mich auf die Probe. Die geschichtlichen Daten wurden getreu befolgt, das Game aber wird allein dadurch nicht besser. Man kann den Machern in bezug auf die hervorragende (DEUTSCHE) Anleitung sowie der ausgezeichneten Farbkarte der Südküste Englands nur Komplimente machen, aber die Ausführung, trotz adventureähnlicher Eingabemöglichkeiten, ist mangelhaft. Dies beginnt schon damit, daß bei Eingabe von Standard-Kommandos (die in der Anleitung stehen!) Meldungen auftauchen wie „check your spelling, Sir" oder „Your grammar disappoints me"...
Nun denn, man gibt ja nicht auf. So mache ich mich nun daran, zunächst einmal mit dem „Teleskop" (handelt sich um eine Art Fadenkreuz), welches ich mit der Maus steuere, verschiedene Schiffe, Ort- und Landschaften, Halbinseln usw. zu inspizieren. Dies geschieht, indem ich mit dem Teleskop auf das entsprechende Objekt fahre und mit dem linken Ohr der Maus klicke. Die Informationen hierzu kommen prompt, so daß ich meinen Leuten, Schiffen und Mitstreitern Anweisungen (Orders) geben kann. Nachdem es mir gelungen ist, die Segel zu setzen, bewege ich mich mit „Look North" zunächst einmal fort. Die Grafiken werden nun neu aufgebaut; ein neuer „Blickwinkel" erscheint (Fortschritt). Danach setzte ich keine Segel sondern mich selbst hin, um meinen wohlverdienten Mittags-Hamburger zu verspeisen. In der Zwischenzeit fummelt irgendein anderer Chaot an meiner Flotte rum. Eh' ich mich's versehe, ist der Bursche schon mittendrin in der Ballerei – es tobt die Schlacht, die Kanonen feuern aus allen Rohren (eigentlich ganz nett dargestellt). Mit der Bemerkung „her mit der Maus!" und der Frage „wie bist Du denn da reingekommen?" sitze ich wieder am Platz des Geschehens. Übrigens: Die Frage konnte mir Torsten nur mit einem Schulterzucken beantworten...
Irgendwie kämpfe ich mich dann so strategiemäßig durch, bis ich die verfluchten, nicht immer akzeptierten Kommandos hasse und die Grafiken mir langsam auf den Geist gehen. Immer derselbe Schmarrn...

ARMADA ist ein Strategie-Versuch des neuen Hauses ARC BATTLESCAPES. Dabei ist's auch geblieben. Die technischen, strategischen, grafischen und parserischen Voraussetzungen für ein ordentliches Game sind nicht gegeben. Ähnlich wie in der Historie sind zwei Drittel der ARMADA völlig „vernichtet" worden. Und: Eine weitere Parallele – beide ARMADEN waren/sind verflucht kostspielig!

Manfred Kleimann

Plymouth 1588. A message has arrived – the Armada has been sighted.

Die Anker sind gelichtet, die Schlacht kann beginnen (ST)

Grafik	5
Handhabung	6
Technik/Strategie	6
Spielwert	3
Preis/Leistung	2

GRAND RAMSCH

Programm: Grand Overt, **System:** Amiga, **Preis:** 49 Mark, **Hersteller:** Verlag Mayer, Scheidegg, **Muster von:** 7.

Der Fairneß halber sollte man eins vorweg sagen: Ich persönlich finde, daß Skatspielen eigentlich nur dann richtig Spaß macht, wenn man sich aufregen kann: über den dämlichen Mitspieler zum Beispiel, der die Asse immer im falschen Moment reinbuttert. Über den Kreuzbuben, den man im Skat gefunden hat. Oder über den Kneipier, der mit dem Bier nicht nachkommt. All das entfällt natürlich, wenn man daheim im stillen Kämmerchen mit dem Computer Skat spielt. So gesehen finde ich Skatprogramme *an sich* ziemlich überflüssig, und von daher hätte es jedes andere natürlich genauso schwer gehabt, bei mir zu landen, wie das vom **VERLAG MAYER** herausgegebene **GRAND OVERT**. Nur: GRAND OVERT (die schreiben das echt so falsch) ist zu allem Überfluß auch noch ein äußerst mittelmäßiges Programm!
Wer GRAND OVERT einlädt, wird zunächst einmal vermuten, er sei auf der falschen Baustelle gelandet: Statt mit der versprochenen „Stammtischatmosphäre" warten die Programmierer im Titelbild mit einem öden, spaceartigen Commodore-Nachthimmel (Dudeldudel) auf, der mit Skat – bei aller Liebe – nichts, aber auch gar nichts zu tun hat. Weiter geht's jetzt direkt ins Spielgeschehen. Dort erwartet einen zunächst die übliche Spielertaufe, und dann kann es auch schon losgehen: Der Computer reizt (oder paßt), und man selbst reizt mit – oder paßt auch, je nachdem, was einem die zweimal fünf Karten so sagen, die einem der Compi zugeschustert hat. Falls man das Spiel an sich gerissen hat, wendet man sich nun der Statuszeile am rechten Bildschirmrand zu, über die man dem Kind einen Namen geben kann. Zur Auswahl stehen die vier Farben sowie die Spielarten Grand, Hand, Ouvert (diesmal richtig geschrieben), Schneider und Schwarz. Leider gibt es weder eine Möglichkeit, Kontra zu geben, noch die, Ramsch zu spielen (wenn alle passen, wird neu gemischt). Wenn man mit allem fertig ist, den Skat aufgenommen oder liegengelassen hat, klickt man das Fertig-Feld (ach nee?) an, und ab geht die Post. Einer der Computergegner spielt aus, der andere bedient oder sticht, man selbst bedient oder sticht usw. usw. Um Euch einen kleinen Einblick in die unglaublichen taktischen Fähigkeiten des Programmes zu geben, hier ein kleines Beispiel: Mein Computergegner zur linken (habe ihn Manni getauft), kommt raus. Manni eröffnet die Partie (Pik war Trumpf, der andere Computergegner hat gespielt) mit der Kreuz-Zehn, was ich – das blanke Entsetzen in den Augen – zufällig mit dem As (das hätte ja schließlich genausogut unser Gegner haben können!) gerade noch retten kann. Um zu checken, wie er das wohl gemeint haben könnte, spiele ich die zweite und letzte meiner Kreuzkarten, die Sieben, aus. Manni legt den König rein...- Noch Fragen?
Alles in allem ist zu GRAND OVERT wirklich nicht mehr zu sagen, als daß es die Umsetzung eines Spieles ist, das sich – siehe oben – einfach nicht für den Computer eignet. *gast*

Der geht an Torsten

Grafik	6
Handhabung	8
Technik/Strategie	6
Spielwert	3
Preis/Leistung	3

Zu hoch gepokert!

Programm: Kreuz As Poker, **System:** Amiga, **Preis:** 39,95 DM, **Hersteller:** Turtle Byte, **Muster von:** 7 / 15 / 21

Jetzt versucht sich **TURTLE BYTE** auch im Low-Budget-Bereich. Nach den eher mißlungenen Full-Price-Titeln dieser jungen deutschen Company, wurde mit **KREUZ AS POKER** das erste „Taschengeld-Spiel" auf die Beine gestellt. So richtig viel zu sagen gibt es über dieses Spiel eigentlich nicht, so daß wir ohne viel Geschwafel gleich zur Sache kommen. KREUZ AS POKER ist eine Homecomputerumsetzung des gleichnamigen Spielautomaten, der von *Merkur/Gauselmann* stammt und in fast jeder Spielhölle 'rumsteht. Viel Arbeit bei der Konzeptionierung dieses Spiels hatten die „Turtligen Bytes" also nicht. Es gingen höchstens diverse Heiermänner beim „Auskundschaften" der einzelnen Funktionen des Spielautomaten drauf, aber wer weiß, vielleicht haben die dabei sogar noch etwas gewonnen, denn in der Spielothek kommen die auf der Anzeige dargestellten „Kohlen" auch wirklich aus dem Kasten. Gepokert wird mit fünf Karten, der Einsatz ist variabel (ein- bis zehnfach). Es wird darüber hinaus einmal die Möglichkeit geboten, neue Karten zu nehmen, zur gleichen Zeit kann man sich auch für ein Verdoppelung des Einsatzes entscheiden. Gewonnen hat man, sobald man mind. einen Zwilling (ab dem Bauern) hat. Je besser das Blatt ist, desto höher ist natürlich auch der Gewinn. Jener kann anschließend noch verbessert werden, denn mittels Risiko-Taste besteht die Chance, den Gewinn mehrmalig zu vervielfachen. Ob das gelingt oder nicht, hängt selbstverständlich stark vom Glück und einer ruhigen Hand ab. Etwas unpassend sind die besch... Soundeffekte, die eher zu einem Ballerspiel passen als zu einer Spielautomaten-Simulation. Die TURTLE-BYTE-Fassung bietet im Gegensatz zum Spielhallenvorbild noch eine Highscoretabelle (ich frag mich zwar, was eine Highscore-Tabelle in diesem Spiel zu suchen hat, doch was soll's) und ein paar andere Special-Features, die das Spiel aber auch nicht zum Hit werden lassen. Tja, wie bring ich's dem Kinde bei? Also (räusper), dieses Spiel ist nicht gut, will heißen eigentlich sogar todlangweilig und auch der Preis ist mit knapp 40 Mark recht hoch angelegt, existieren doch mittlerweile gleichartige Programme im Public-Domain-Bereich. Nichts gegen die Hersteller-Firma, doch vielleicht sollten sich die Herren bzw. Damen ihre Programierer nocheinmal vornehmen und ihnen einbleuen, daß sie doch endlich mal was Vernünftiges auf die Beine stellen sollen (vielleicht der erste gute Vorsatz fürs Jahr 1990?).

Torsten Oppermann

Grafik	6
Sound	voll daneben
Handhabung	7
Spielwert	geht so
Preis/Leistung	3

»Defender of the Good«

Foto: ST

Programm: Legend, **System:** Amiga, ST (beide angeschaut), **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Actual Screenshots/CRL, London, England, **Muster von:** Rushware, Kaarst.

Wer *Populous, Kingdom of England* und *Defender of the Crown* kennt, darf sich mal vorstellen, wie der Mix aus all den drei Elementen ausschaut. Dieser Cocktail heißt **LEGEND** und kommt von **ACTUAL SCREENSHOTS/CRL.** Das Strategiespiel selbst, so wie es sich mir präsentierte, ist gar nicht mal so schlecht. Nur: Die Spielstärke des Computer-Gegners läßt doch etwas zu wünschen übrig, hätte er mich doch schon nach einigen Zügen Matt setzen **müssen!**

O.k., kommen wir zum Inhalt: In einem imaginären Land „vor unserer Zeit“ spielt sich die Eroberung ab. Zwei Parteien stehen sich gegenüber: Die Macht des Bösen und das Heer des Guten. Zu Beginn kann man sich entscheiden, welche der beiden Parties man sich als Obermacker (per Nameneingabe) anschließt. Desweiteren wird gefragt, ob man gegen den Rechner oder einen Mitspieler antreten möchte. Ich entschied mich für den Schlagabtausch mit dem „bösen“ ST/Amiga. Ich selbst stritt für die gute Seite...

Am Anfang der Chose hat man nur ein begrenztes Maß an Gold (Geld) zur Verfügung. Dies setzt man – naturgemäß – für einen guten Heerführer ein. Die sogenannten „magischen Punkte„ – anfangs auch recht wenig – lassen einen zu bestimmenden Truppenteil eine Aktion gegen den Feind ausführen (Blitze schleudern, Pest „verabreichen“ und vieles andere mehr).

Wichtig: Man sollte sich auf jeden Fall (unter der Abteilung „Special Characters“) einen Dieb und/oder einen Attentäter kaufen. Reagiert man nicht rechtzeitig, arbeiten diese Leute nicht nur effektiv, sondern exklusiv für die Gegenseite!

So schiebe ich halt mit Mausklick links und „Move“ meine Heerführer zu den noch nicht besetzten Ländereien, in der Hoffnung, ganz allmählich eine gewisse Stärke zu etablieren. Jeder der einzelnen mir unterstellten Mannen oder Frauen darf pro Spielabschnitt nur einmal „bewegt“ werden. Ein nachträgliches Korrigieren einer Fehlentscheidung ist nicht möglich (ein Nachteil). Habe ich genügend Kohle in meinem Säckel, kann ich meinen Truppen auch ein festes Dach über dem Kopf bieten. So gebe ich z.B. mit dem Bau einer Zitadelle den Fußtruppen ein Zuhause. Aber auch andere Einrichtungen, die alle 'ne Stange Geld kosten, können geschaffen werden... Wenn ich der Meinung bin, richtig gehandelt zu haben, klicke ich auf „End Turn“. Nun betritt „Will“ der Böse die Bühne und schaltet und waltet nach seiner Strategie. Diese Vorgänge gehen alternatierend vor sich...

So nach 'ner Weile bemerke ich, daß der Feind ziemlich reich, zielstrebig und schnell sein muß. Denn: Was der alles so besetzt, grenzt an Zauberei. Ist es auch, das fand ich zu meinem Leidwesen erst sehr spät heraus. Man muß rasch neue Ländereien annektieren, um genügend Geld für allerlei wichtige magische Tricks investieren zu können. Vor allem der „Assassin“ (Attentäter, Meuchelmörder) rafft meine Heerführer dahin, unterstützt von den nötigen Flammen aus dem Maule des Drachen oder den Blitzen, die meine Armeen zu Asche pulverisieren. Hat man anfangs noch gute Leute zum Kauf angeboten bekommen, erhält man dann nach mißratenem strategischen Vorgängen nur noch den „Schrott“ zum Sonderangebot. Aber: Obwohl einer der Knaben (dessen Namen ich mir nicht merken konnte) in seinem Steckbrief als feige ausgewiesen wurde, hielt sich der Mann sehr standhaft und tapfer. Vielleicht schickte der Gegner fürs gute Geld auch den Attentäter nicht zu einem Schlappschwanz?

Nun gut, beendet wurde das grausame Spiel gegen mich – nach meiner Meinung – viel zu spät. Ich besaß kaum noch Geld, geschweige denn Leute oder Magie, um mich der übermächtigen Belagerung seitens unseres Freundes „Will“ zu erwehren. Erst, als ich schon mit dem Mauszeiger auf „Quit“ gehen wollte, zeigte sich der Rechner gnädig und machte der Eroberung ein Ende...

ACTUAL SCREENSHOTS hat mit LEGEND zwar kein überragendes und originelles Game entwickelt (auch die Spielstärke des Compis ist recht „undurchsichtig“!), aber immerhin dafür gesorgt, daß ich mich mit dem Teil lange beschäftigte. Man ist relativ schnell im Spielgeschehen drin; die Menüs sprechen für sich selbst, und die Handhabung ist relativ einfach. Die Grafiken dagegen sind alles andere als mittelmäßig; enttäuschend auch die Sound-Frage. LEGEND – ein Game, das spielbar ist...

Manfred Kleimann

Grafik	**3**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**8**
Spielwert	**7**
Preis/Leistung	**6**

Echt trivial

Programm: Trivia, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, C-64, Spectrum, Amstrad, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Shades, England, **Muster von:** [7].

Selten so gelangweilt: **TRIVIA,** die 127. Variante des Erfolgsgames *Trivial Pursuit* (diesmal aus dem englischen Softwarehaus **SHADES**), wird selbst den eingefleischtesten Quizfan nicht allzulange an den Screen fesseln. Das Spielchen funktioniert nach dem Prinzip: Computer fragt, Mensch antwortet. Dabei hat der Mensch die Möglichkeit, aus drei vorgegebenen Antworten auszuwählen. Und weil alles hübsch schnell gehen muß, hat man noch nicht einmal einen – wenn auch nur bescheidenen – Lerneffekt: Kaum hat man sich für eine der Antworten entschieden, taucht auch schon „CORRECT“ oder „WRONG“ auf – und weiter geht's. Selbstverständlich zeigt einem der Rechner die Antwort, die richtig gewesen wäre, *nicht* an. Rechts im Screen füllen sich jedenfalls im Erfolgsfall die Punktefelder; vorausgesetzt natürlich, daß man keine drei Fragen falsch beantwortet hat. Dann muß man nämlich wieder von vorn anfangen. Gähn, öd, langweil.

Das SHADES-Game TRIVIA hat eine Menge Nachteile: Es ist zum Beispiel überhaupt nichts fürs Auge, und auch die Auswahl der Fragen dürfte für die Spieler im deutschsprachigen Raum weniger interessant sein. Wer weiß hier schließlich schon, welcher Schauspieler den x oder y in dieser oder jener TV-Serie im Vereinigten Königreich gespielt hat?

Ärgerlich war außerdem, daß der Verpackung zwar einerseits ein Poster (auch nicht besonders schön...) beigelegt war, eine vernünftige Anleitung jedoch anscheinend nicht für nötig gehalten wurde. Das müde Faltblättchen, dem man aber wirklich nur die allernötigsten Informationen entnehmen kann, beschränkt sich auf die „Loading Instructions“ für die verschiedenen Systeme und die Tastenbelegung, die sich zudem beim Amiga auch noch als falsch beziehungsweise unvollständig herausstellte. Ach ja, in der Anleitung steht auch noch, daß man irgendwie mehr „Leben“ pro bestimmte Anzahl an richtigen Antworten bekommt. Aber wer will die schon bei TRIVIA...

Gabi Straube

Grafik	**4**
Handhabung	**8**
Frägenqualität	**zu engl.**
Motivation	**1**
Preis/Leistung	**2**

STRATEGIE-SCHROTT

Programm: Gold of the Americas, **System:** IBM & Kompatible (CGA & EGA), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Strategic Studies Group, USA, **Muster von:** 15, Electronic Arts.

Im 16. Jahrhundert setzte bekanntlich die Kolonisation oder besser gesagt die Eroberung des verheißungsvollen Kontinentes voll ein. Die Spanier konnten aufgrund „ihres" Entdeckers Christopher Kolumbus zwar die besseren Startbedingungen für sich in Anspruch nehmen, mußten aber von Anfang an die Konkurrenz der anderen drei Seestreitmächte des ausklingenden Hochmittelalters dulden, nämlich die der Briten, der Franzosen und der Portugiesen. Im Laufe der Jahrzehnte und Jahrhunderte entwickelte sich das anfängliche Gerangel um Kolonien und deren Ausbeutung zu einem wahren Kampf um Macht, Glanz und Gloria.

Und eben diese Frühphase des Imperialismus, um dem ganzen Testbericht einmal einen geschichtswissenschaftlichen Anstrich zu geben, hat sich die **STRATEGIC STUDIES GROUP** zum Thema für ihr neuestes Strategiespiel **GOLD OF THE AMERICAS** genommen.

Bis zu vier Spieler können die Nationalfarben der vier Kolonialmächte Spanien, England, Frankreich und Portugal annehmen, wobei sich aber auch die Reihen mit computerisierten Kolonialherren auffüllen lassen, die gleich in drei verschiedenen Güteklassen zur Verfügung stehen. In der Anfangsphase sieht man sich als Eroberer neuer ertragreicher Kolonien für die eigene Nation der Aufgabe ausgesetzt, den zunächst noch unerforschten Kontinenten Amerika gangbar zu machen und sich möglichst schnell möglichst viele Kolonien unter den Nagel zu reißen. Schließlich sehen die restlichen drei Konkurrenten nicht tatenlos zu, sondern versuchen ebenfalls den größten Nutzen aus dem ergiebigen Land zu ziehen. So wird der amerikanische Grund und Boden in nur wenigen Jahren „friedlich" aufgeteilt, wodurch nun die Startbedingungen für die folgenden zwei Jahrhunderte (1800 ist Schluß!) gegeben sind. Die zweite Phase von GOLD OF THE AMERICAS dreht sich gänzlich um den Machtkampf zwischen den vier beteiligten Parteien um die Vorherrschaft in Amerika. Neben dem Ausbau der Kolonien, gefolgt von kräftigen Steuererhöhungen und Eroberungen von fremden Territorien, solltet ihr auch einige Golddukaten für Euer geheimes Nummernkonto übrig haben, mit dem sich ein geruhsamer Lebensabend finanzieren läßt. Allerdings sollte man es mit derartig korrupten Aktionen nicht zu weit treiben, denn die standrechtliche Exekution folgt nach einer Aufdeckung der Vorgänge stante pede (siehe Ceausescu).

Zu meinem Leidwesen gibt es von GOLD OF THE ARMERICAS nicht mehr zu berichten, zeichnet sich das Programm doch durch einen extremen Mangel an Optionen aus, durch die der Spielablauf hätte verfeinert werden können. So aber kann dieser „Strategiereißer" lediglich durch einen nicht einmal ausreichenden Grundstock bestechen, der wirklich jeden eingefleischten Strategiespieler vergraulen muß. Die Grafik besitzt glücklicherweise nur darstellenden Charakter, so daß deren miese Qualität (gilt erst recht für die IBM-Familie) nicht besonders auffällt. Dagegen haben sich die Macher bei der Steuerung nun wirklich einen jener gefürchteten Durchhänger geleistet. Mir bleibt zum Schluß nur noch, Euch dringend vor GOLD OF THE AMERICAS zu warnen. In diesem Sinne. *Torsten Blum*

Grafik	5
Handhabung	3
Technik/Strategie	3
Spielwert	3
Preis/Leistung	3

Langweilig

Programm: Prince, **System:** Amiga, ST (beide getestet), **Hersteller:** Atari Corp./Frames, England, **Preis:** ca. 70 Mark, **Muster von:** Hamburger Softwareladen, Tel. 040/4204621, 7 / 15.

PRINCE, hier nicht mit dem gleichnamigen „Showrokker" zu verwechseln, ist ein Computerspiel strategischer Machart. Der alte König Vorgrim siecht allmählich dahin und kann sich selbst auf dem Sterbebett noch nicht entscheiden, wem in seinem Lande er denn nun die Macht übertragen soll! Also haucht er mit seinen letzten Worten den beiden Prinzen – also den Thronfolgern – den Auftrag zu, in einem letzten Duell zweier gleichstarker Armeen auf einer von acht Inseln den Sieger auszumachen.

Dies ist in knappen, aber ausreichenden Worten der Hintergrund eines neuen Strategiespiels der **ATARI CORPORATION**, das unter dem Label **FRAMES** erschienen ist. Je zwei identische oder unterschiedlich starke Armeen (wie es der Spieler möchte), bestehend aus Kavallerie und Infanterie, treffen auf einer von acht vorgegebenen Inseln früher oder später zusammen, um zum Showdown gegeneinander anzutreten. Grafisch sieht das auf dem Bildschirm folgendermaßen aus: Mit einer stufenweisen Vergrößerung zoomt man sich den gewünschten Bildschirmausschnitt auf die gewünschte Auflösung und gibt mit einigen knappen Befehlen diverse Kommandos. Leider reichen die Kommandos meiner Meinung nach bei weitem nicht aus, um auch nur annähernd den Eindruck einer realistischen Simulation zu erwecken, so daß die ganze Sache sehr schnell langweilig wird.

Abwechslung ist in diesem Programm gleich Null, denn außer durch die Gegend zu marschieren und sich auf den Gegner zu stürzen, bietet PRINCE recht wenig. Zusätzlich sind die Inseln so klein, daß man mit etwas Puste von der einen Küste zur anderen fast „spucken" könnte, um die feindlichen Soldaten zu treffen. Kämpft man gegen den Computer, so hat man nicht einmal die Möglichkeit, eine bestimmte Spielstärke vorzugeben. Lediglich die Truppenstärke ist variabel.

Es gibt wirklich nichts im fortschreitenden Spielverlauf zu entdecken. So können z.B. keine Bündnisse mit anderen Armeen geschlossen, geschweige denn Ausrüstung oder Gebrauchsgegenstände angewählt werden, so daß die ganze Angelegenheit nach einem Spieldurchlauf schon wieder uninteressant ist. Das beste am Spiel sind noch die Titelmelodie, die stark an Dire Straits erinnert, und die digitalisierten Schlachtgeräusche, wenn die Armeen aufeinandertreffen. Die Grafik ist zwar für ein Strategiespiel gehobener Standard, aber: Was nützt das, wenn der Spielablauf nicht hinhaut?

Übrigens sind die beiden 16-Bit-Versionen grafisch bis auf den Pixel identisch, nur klingt beim Amiga die digitalisierte Titelmelodie ein wenig klarer.

Null Abwechslung

PRINCE ist – verglichen mit solch genialen Programmen wie z.B. *Rings of Medusa*, das unendlich viel mehr aus diesem Spielprinzip gemacht hat, einfach völlig belanglos. Ich kann dieses Strategiespiel nach heutigen Maßstäben eigentlich nur als typisches Beispiel für auf die Schnelle gemachte, käuferfeindliche Software anführen. Da würde ich mein Geld lieber freiwillig in ein „Prince"-Konzert investieren! *UW*

Amiga und ST	
Grafik	8
Handhabung	6
Technik/Strategie	4
Spielwert	4
Preis/Leistung	3

NICHTS FÜR UNGUT!

Programm: Never Mind, **System:** Amiga (getestet), **Preis:** Ca. 75 Mark, **Hersteller:** Psyclapse, Liverpool, England, **Muster von:** Hersteller.

Der englische Hersteller **PSYCLAPSE** alias **PSYGNOSIS** setzt mit seinem neuesten Werk wieder einmal zum ganz großen Wurf an, wie er ihm in der schnellebigen Softwaregeschichte schon des öfteren gelungen war. Der Titel des Games **NEVER MIND** (frei übersetzt: Nichts für ungut!) regt ohne Zweifel zu gewissen Wortspielereien an, mit denen sich insbesondere ein Testbericht über ein flopverdächtiges Spielchen schmücken ließe. Zu meinem Pech (ich bin sicher, Ihr versteht, wie ich das meine) haben die Programmier aber an allen Ecken und Enden kräftig hereinklotzt, so daß sich derartige Zweifel glattweg erübrigen. Lediglich der genervte Spieler sollte sich den Programmtitel quasi als Leitmotto nehmen, wenn er versucht, NEVER MIND im wahrsten Sinne des Wortes zu knacken und dabei kläglich versagt.
Wie schnell erinnert man sich nach dem ersten Spielchen an die Einleitung des kurzen Manuals, wo es da heißt: „Willkommen zu dem herausfordendsten Spiel des Jahrhunderts (Anm.: Bleiben ja nur noch zehn Jahre), das je für Joystick-Jongleure und Superhirne kreiert wurde "Doch bevor ich nun noch meine mehr als nur deprimierenden Spielerfahrungen zum besten gebe, dürfte es den einen oder anderen unter Euch sicherlich interessieren, womit er es bei NEVER MIND überhaupt zu tun hat. Aber daran soll's wie immer nicht scheitern. Den Spieler erwarten in PSYCLAPSE' neuestem Game alles in allem 250 verschiedene Level, die es einen nach dem anderen zu meistern gilt (klingt logisch). Die eigentliche Schwierigkeit des Spieles liegt nun darin, daß sich jedes Level als eine Art dreidimensionales Puzzle erweist, welches ein wenig in Unordnung gebracht wurde. Im Klartext heißt dies, daß Ihr einzelne Puzzleteile, wohlgemerkt wild in allen Ebenen verstreut, an ihren ursprünglichen Ort zurückbringen müßt, um so wieder ein schön geordnetes Bildchen auf den Screen zu zaubern.
Das Fortbewegen auf den jeweils senkrecht zueinander stehenden Ebenen bedarf auf jeden Fall einiger (!!) Minuten Eingewöhnung, denn ganz so einfach wie bei anderen Spielen dieses Genres geht es bei NEVER MIND nicht zu. Otto Normalverbraucher sollte sich zuvor jedoch erst einmal an die den Freaks sicherlich bekannte 3D-Steuerung gewöhnen. Anstatt des einfachen Bewegens nach rechts, links etc. per Joystick hat die in NEVER MIND zum Tragen kommende Steuerung so ihre Tücken, denn hier muß der eigene Spielersprite erst in die entsprechende Richtung „gedreht" werden (Joy. rechts bzw. links), bevor er sich schließlich in selbige in Bewegung setzten kann (Joy. vorn).
Das Wort „Ebene" läßt leicht die Vermutung aufkommen, daß es in einer sogenannten „Ebene" wirklich eben zugeht. Mitnichten! Zahlreiche Stufen und Löcher zerklüften die Anordnung und schaffen zusätzliche Verwirrung. Trotz alledem könnt Ihr Euch problemlos auf einer Ebene über alle Absätze hinweg bewegen. Ein Wechsel zu einer anderen der drei Ebenen läßt sich an bestimmten Stellen vornehmen, an denen man sich quasi in alter Scotti-Manier herüberbeamen lassen kann. Allerdings gilt es zuvor erst einmal zu erkunden, welcher Warp welche beiden Ebenen miteinander verbindet, was gerade in späteren Levelsteilweise chaotische Ausmaße annimmt.
Zur Freude aller tickt noch eine nimmer müde Uhr, die über die Einhaltung des Zeitlimits wacht. Doch nicht nur Zeitdruck macht dem Spieler zu schaffen. Je höher die Levelzahl, desto mehr geht der Punk ab (ganz, ganz wörtlich zu verstehen). Besonders schwer fiel es mir, mich mit herumgeisternden Schachfiguren anzufreunden, die zu allem Übel noch mühsam angeordnete Puzzleteile aufnehmen und an anderen Stellen regelrecht deplaziert wieder ablegen. Ebenso „grauenvolle" Auswirkungen auf die eigene Spielstrategie können Transportsteine haben, welche eine komplett zerschnittene Ebene erneut gangbar machen. Schließlich lösen sie sich nach einer gewissen Benutzungszeit kurzerhand auf, wodurch der Spieler jämmerlich in der Prärie verkümmert.
Selbstverständlich finden sich auch vereinzelt Passagen, die unaufhaltsam dahinschmelzen, sobald man sie betritt. Die größte Verwirrung allerdings schaffen die sogenannten „Teleportsteine", denn diese katapultieren den eigenen Screenhelden, ohne zu zögern, an eine wildfremde Stelle ....
Damit der wochenlange Spielspaß nicht gefährdet ist, gibt's nach jeweils einer „handvoll" Level ein Password, mit dem man nun später an erreichter Stelle fortfahren kann. Mit den spielerischen Höhepunkten kann die Grafik leider nicht ganz mithalten, sondern sie bleibt etwas hinter den Erwartungen zurück. Zwar lockern gezeichnete Grafiken das sonstige Screen-Allerlei ein wenig auf, wogegen sich im Laufe der endlosen Level nicht allzuviel Abwechslung zeigt. Ganz ohne Zweifel logiert die Amiga-Spielgrafik aber auf recht hohem Niveau, vergleicht man NEVER MIND mit anderen Programmen. Die Animation des Spielersprites hätte allerdings ordentlicher geraten müssen. Der Sound läßt sich durchaus hören, wenn er auch mit der Zeit etwas monoton klingt.

Aber all diese kleinen Bugs im technischen Bereich werden voll durch die hohe Motivation und den großen Spielspaß wieder wettgemacht. So spannend, so herausfordernd war bislang selten ein Actionspiel mit dem gewissen Touch an Strategie. Zu einem Hitstern möchte ich allerdings nicht greifen, wenn es mich bei NEVER MIND auch ein bißchen jucken würde.

Torsten Blum

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

c16chris

Programm: USA Pro Basketball, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Aicom Corp., Japan, **Muster von:** EC Electronics, München.

HEKTIK INBEGRIFFEN

Bei uns hierzulande eher ein Schattendasein fristend, genießt Basketball in den USA großes Ansehen. Vielleicht liegt's einfach daran, daß die Amerikaner mehr auf schnelle Spiele stehen, bei denen andauernd gepunktet wird. Hektik mit Spannung und Dramatik – das ist in den USA gefragt. Wie es um den Basketballsport in Japan bestellt ist, weiß ich nicht so genau, fest steht jedoch, daß die erste Simulation dieses schnellen Spiels für die PC-Engine aus dem fernen Osten stammt. **USA PRO BASKETBALL** heißt das Programm aus dem Hause **AICOM**, mit dem die Schlitzaugen die bestbezahlteste Basketballiga der Welt in Angriff nehmen.
So könnt Ihr Euch vor Spielbeginn zunächst entscheiden, ob ihr ein Einzel- oder Doppelspiel wagen wollt. Dann geht's darum, ob Ihr in der Liga spielen, ein Turnier austragen (beginnt mit dem Viertelfinale) oder einfach nur ein Freundschaftsspiel machen wollt. Gespielt wird in viermal zehn Minuten – entgegen jeder Regel und zum Beweis dafür, daß auch die Japaner wohl keine enthusiastischen Basketballfans sind. Üblich wären nämlich zwölf Minuten pro Spielviertel, doch da der Rechner eh jede Sekunde in einer halben abzählt, kommt's auf diese minimale Differenz auch nicht mehr an. Wesentlich realistischer als die Spielzeit ist da schon die Mannschaftsstärke und die damit verbundenen Spieloptionen. Zur Auswahl stehen acht verschiedene Mannschaften, von L.A. über N.Y. bis Honolulu. Die Auswahl der eigenen Truppe ist nicht unerheblich, denn in dem jeweiligen Kontingent von zwölf Spielern befinden sich mal mehr, mal weniger Nieten. Will heißen: Jeder Spieler besitzt bestimmte Stärken und Schwächen, z.B. in der Schnelligkeit, Treffsicherheit oder im Dribbling. Im Laufe des Spiels können diese Punkte verbessert werden, doch ist es für einen gelungenen Beginn notwendig, sich eine Mannschaft mit möglichst hohen Anfangswerten rauszusuchen. Empfehlenswert sind z.B. Miami oder Boston.
In zwei verschiedenen Menüs, die vor Spielbeginn, in den Viertelpausen oder nach einer Spielunterbrechung (Korbwurf oder Ausball) benutzt werden können, wird die Mannschaft aufgestellt und die Taktik ausgewählt. Neben dem Konterfei jedes einzelnen Spielers befindet sich die Wertungsliste seiner Fähigkeiten sowie eine Anzeige für die von ihm bisher erzielten Körbe und die verbliebene Power. Beide Anzeigen sollten aufmerksam beobachtet werden: Je mehr Körbe ein Spieler erzielt hat, desto sicherer wird er im Werfen und Führen des Balles. Andererseits wird der Junge bei sinkender Power ganz schön schlapp. Mein Tip: Wenn von den ursprünglich 99 Powerpunkten weniger als 70 vorhanden sind, sollte der entsprechende Spieler ausgewechselt werden. Andererseits solltet Ihr in dem zweiten Menü bei der Spieleranordnung immer den Spieler als „Center" auswählen, der bereits die meisten Körbe auf dem Konto hat. Fehlt nur noch die Taktik, bei der das Programm drei Möglichkeiten zur Verfügung stellt: Manndeckung, Zonendeckung sowie eine Mischung aus beidem. Am empfehlenswertesten ist die Mischvarainte, denn die Manndekkung ist sehr offensiv und macht das Punkten für den Gegner zum Kinderspiel, während die Zonendeckung eher für den gemächlichen Spielaufbau taugt.
Nun aber los! Man erkennt das Spielfeld von schräg oben, beide Mannschaften sind durch unterschiedlich farbige Shorts auseinanderzuhalten. Die Sprites sind jedoch wieder mal nach dem japanischen „Wasserkopfprinzip" gezeichnet worden, bestehend aus einem kleinen Rumpf und einem riesigen Kopf. Hübsch isses nicht, aber dafür schneiden die Figuren lustige Grimassen. Leicht problematisch ist die Übersicht, denn immerhin rasen zehn Spieler über den scrollenden Screen, wobei nur **einer** mit dem Stick gelenkt wird. Mit etwas Eingewöhnung geht's aber, denn der derzeit gesteuerte Spieler blinkt leicht, zum anderen werden Pässe immer zum nächsten freistehenden, eigenen Spieler geworfen, wobei die Kontrolle sofort wechselt. Ist der Gegner am Ball, könnt Ihr mit dem zweiten Feuerknopf plus Richtungsangabe mit dem Steuerkreuz den zu steuernden Spieler nach Belieben wechseln.
USA PRO BASKETBALL bleibt aber trotz allen Tricks noch ein sehr variables, hektisches Spiel, das die Basketball-Atmosphäre gut einfängt. Die Pässe müssen schnell geschlagen, die Abwehr fix aufgebaut und dem Gegner der Ball abgejagt werden. Per Sternschritt und zwei verschiedenen Passmöglichkeiten (tief oder hoch) ist das Spiel so rasant wie das Vorbild, was sich auch in den Ergebnissen ausdrückt. Ganz besonders sehenswert ist das „Dunking", also der Sprungwurf, bei dem der Ball quasi in den Korb hineingedrückt wird. Steht der Spieler beim Sprung und Wurf günstig zum Korb, wechselt das Bild in eine Feldperspektive, bei der ein riesiges Sprite auf den Korb zufliegt, und man den Ball zum rechten Zeitpunkt werfen muß (super animiert!). War ein Gegenspieler zur rechten Zeit mit dabei, kann der Wurf noch abgeblockt werden, aber natürlich nur dann, wenn der Feuerknopf exakt dann gedrückt wird, sobald der Wurf erfolgt. Ähnlich wie das Dunking gestalten sich die Strafwürfe bei Fouls, nur mit dem Unterschied, daß hier der ideale Abwurfpunkt durch einen hin- und herflitzenden Zeiger viel schwieriger abzuschätzen ist.
Wenn man USA PRO BASKETBALL mit den vielen anderen Basketball-Simulationen vergleicht, bleibt dieses Spiel mit Abstand als Sieger übrig. Der hervorragende Spielablauf, die vielen taktischen, sehr realistischen Optionen und die verhältnismäßig gute Übersichtlichkeit machen USA PRO BASKETBALL zum Hit. Einziger Wermuthstropfen ist der leicht nervige, einfallslose Sound, der sich nicht abschalten läßt, aber im heißen Fight gegen den (äußerst spielstarken) Computer oder am besten gegen einen Mitspieler vergißt man sowieso die Welt um sich herum. Und wer als PC-Engine Fan *World Court Tennis, Power League Baseball und demnächst USA PRO BASKETBALL besitzt, dürfte sportlich voll ausgesorgt haben.*

Michael Suck

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spaß/Spannung	**10**
Realitätsnähe	**11**
Preis/Leistung	**10**

»Spitzen-Körbchen!«

Fast wie im richtigen Basketball-Leben ...

Nintendo SEGA PC Engine

Programm: Doraemon, **System:** PC Engine, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Hudson Soft, **Muster von:** ECS, 089/7231025

DA LACHT DIE !

Das neue Programm von **HUDSON SOFT** heißt **DORAEMON.** Ich muß Euch allerdings gleich am Anfang zu diesem Game sagen, daß HUDSON SOFT da gar nicht sowas Neues kreiert hat, denn DORAEMON funktioniert nach dem uns allen gut bekannten Pac-Man-Schema. Daraus folgt: Dieses Spiel kann jeder, auch ohne Anleitung (die ist sowieso mal wieder in Japanisch), verstehen und spielen.
Nun aber zur Story. Unser alter Pac-Freddy ist diesmal ein blauer Kater (nur sein Fell ist blau!), der die Aufgabe hat, kleine, dampfende, braune (undefinierbare?) Häufchen von den Straßen einer japanischen Stadt zu entfernen. Dabei muß er aufpassen, daß er nicht in Wassergräben und -löcher hineinfällt, die natürlich immer sehr geschickt am Ende einer Straße plaziert sind. Selbstverständlich ist das noch nicht alles, was unser Katerchen daran hindert, seine Aufgabe ordentlich auszuführen. Wie zu erwarten, sind Monster hinter ihm her, einmal in Gestalt von giftgrünen, einäugigen, formlosen Wesen, und die anderen sehen aus wie die, die im Sommer auch immer hinter mir her sind. Ich meine diese kleinen, fiesen Dinger, die summende Geräusche von sich geben und dann erbarmungslos zustechen. Die fiesen Dinger in diesem Spiel sind allerdings nicht so harmlos wie die meinen. Das müssen schon großkalibrige Moskitos oder irgend so etwas sein, denn sie versuchen ja schließlich, unseren Kater um die Ecke zu bringen. Na, wie dem auch sei, die Mieze ist auch nicht ganz ohne. Sie hat die Möglichkeit, sich durch Teleport wegzubeamen, sie kann Löcher buddeln in die ihre Gegner hineinfallen (aus denen sie sich aber nach einer gewissen Zeit wieder befreien können!), außerdem stehen ihm verschiedenene Waffen zur Verfügung, wie z.B.: ein Jojo, Seifenblasen (in die schließt er die Monster ein), Pistolen und eine Art Laser. Wenn er seine Widersacher damit trifft, gibt es jedesmal noch Zusatzpunkte, was ja nie zu verachten ist.

1P-SCORE 5000 TIME 7:31 P3 6

Dampfende Häufchen in den Straßen Japans.

Die Grafik des Programmes kann man als durchschnittlich gut bezeichnen. Der Sound ist leicht japanisch angehaucht, wie kann es auch anders sein, es ist ja schließlich ein japanisches Spiel. Sehr positiv ist, daß man jedesmal bei dem Level anfangen kann, bei dem man das Spiel beendet hat. Level eins bis 19 kann man sowieso anwählen. Die Steuerung ist leicht zu bedienen. Zum Spielablauf wäre zu sagen, daß man zumindest am Anfang einige Level hätte überspringen können. Die Idee ist wie schon anfangs gesagt, nicht gerade die allerneueste. Der Preis ist für ein PC-Engine-Spiel zwar angemessen, es könnte aber trotzdem mehr geboten werden fürs Geld. Alles in allem ein nettes Spielchen, mit dem man sich eine ganze Weile beschäftigen kann.

Sandra Alter

Bewertung	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	9
Preis/Leistung	7

Programm: Neutopia, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** ECS, 089/7231025

Japanisch inklusive

NEUTOPIA schimpft sich ein neues Game für die PC Engine. Und geschimpft habe ich auch während meiner Testphase, nicht, weil das Spiel schlecht ist, sondern weil es sich wieder einmal um ein rein japanisches Spiel handelt. Ich frage mich echt oft, wann die japanischen Hersteller, wie in diesem Falle HUDSON SOFT, es endlich lernen, ihre Programme ins Englische zu übersetzen. Da geben sie ihm doch einen solch schönen englischen Namen; spielt man dann jedoch, so wird nichts draus, weil wichtige Entscheidungen getroffen werden müssen, die, wie gesagt, ohne gute Japanischkenntnisse nicht richtig getroffen werden können. Aber für die (wenigen) Japanisch-Genies, oder Sammler, will ich das Game doch mal kurz testen. Mit Blitz und Donner erscheint ein kleiner Bösewicht vor einem Tempel, in dem er dann auch verschwindet. Nun erscheint unser namensloser (?) Held mit Knubbelnase auf dem Screen, um sich mit Schwert und Schild auf die Jagd nach dem großen Unbekannten zu machen. Bevor es dann richtig los geht, wechselt unser Held (?) noch ein paar Worte mit einem jungen Fräulein (was er ihr wohl gesagt hat?), dann stürzt er sich ins Vergnügen.
Auf vermutlich 64 verschiedenen Screens, die sich à la Legend of Zelda noch in die Tiefe ausweiten, wird gespielt. (Zumindest meine ich dies der Anleitung entnommen zu haben – mein Japanisch ist noch recht mager.) Auch das gesamte Gameplay ähnelt Legend of Zelda sehr. Sechzehn verschiedene Gegner plus Endgegner, sowie einen Haufen Extras wird man im Verlaufe des Games vorfinden. Und in Höhlen trifft man hin und wieder alte Magier, die einem z.B. 'nen Zaubertrank geben, der neue Energie spendet.
Auch Geld spielt in diesem Fernost-Spiel eine wichtige Rolle. So hinterlassen manche Gegner Geldstücke, für die man sich allerlei feine Sachen kaufen kann.
Auf meiner langen Suche begegneten mir viele utopische Gegner, die grafisch sehr nett dargestellt werden. Die Sounduntermalungen sind ebenfalls nicht von schlechten Eltern, sowie das gesamte Gameplay. Spaß macht das Spiel ohne Zweifel, doch wie soll man es lösen können, wenn man immer per Zufall eine von vielen Möglichkeiten heraussuchen muß, ohne zu wissen, was man überhaupt tut. Wenn dieses „Glücksspiel" nicht wäre, so würde das Programm vielleicht sogar ein Hit, aber so kann ich Jedem nur davon abraten. Kauft Euch lieber ein anderes Game für Eure Konsole, davon habt Ihr sicherlich mehr.

SELECT ITEM
HOLD ITEM
COMPASS CRYSTAL
KEY

Hans-Joachim Amann

Bewertung	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	6

PC Engine SEGA Nintendo

GRUFTI-ACTION

Ein knackig frischer Endgegner – noch ...

Programm: Tatsujin, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** ECS München

Daß hin und wieder alte Bekannte mit einem neuen Namen auftauchen, geschieht im richtigen Leben eigentlich nur dann, wenn diese alten Bekannten mal mit 'ner Nummer vorm Bauch photographiert wurden, ein vergittertes Einzelapartement bewohnten und nun durch Presse, Funk und Fernsehen recht populär wurden. Derartige Publicity ist von diesen Leuten nicht besonders gewünscht, und gleiches gilt auch für die „alten Bekannten" bei den Computerspielen, die mit entsprechendem Face-Lifting nochmals Kasse machen sollen. So geschehen bei **TATSUJIN**, einem neuen Ballerspiel von **SEGA** fürs hauseigene Mega Drive. Das Spiel ist deshalb nicht so ganz „neu", weil's vor ca. einem Jahr schon mal einen Automaten mit identischem Spielinhalt und dem Namen *Truxton* gab.

Bei TATSUJIN geht's eigentlich um – nichts. Ich meine damit kein Nirwana, kein schwarzes Loch, sondern einfach nur die gähnende Leere im Spielablauf. Erstens ist die Story sowieso egal und zweitens ist sie in japanisch. Zum Glück ist das Spiel auf dem Screen in Englisch, was die Verständigung mit der Konsole beträchtlich erleichert. Ziel bei TATSUJIN ist es simplerweise, alle Feinde abzuschießen, die auf dem vertikal scrollenden Spielfeld auftauchen. Eine Levelaufteilung gibt es zwar auch, doch die einzelnen Spielstufen srollen einfach durch. Einfallsreichtum bewies SEGA bei den Grafiken, die sich in ihrem biomechanischem Styling an Games wie *R-Type* orientieren und durchweg gelungen sind – und das schließt die Backgrounds mit ein. Weniger schön ist allerdings der Schwierigkeitsgrad, der TATSUJIN anhaftet. Zwar gibt es drei verschiedene, dreifach ausbaubare Waffensysteme (wobei ich den pfeffrigen Laser ganz besonders empfehlen möchte), jedoch wird es selbst im „Easy"-Modus hammerhart. Das liegt zum einen an dem hartnäckigen Überlebenswillen der feindlichen Robotgeschwader, zum anderen an den leicht zu übersehenden weil farblich kaum abgehobenen Schüssen der diversen Aliens.

Auch vom Ablauf her konnte mich TATSUJIN nicht sonderlich begeistern, denn die Angriffstaktiken der diversen Geschwader sind doch arg plump. Sie fliegen in öden Kreis- oder Rechteckformationen, wobei sie ganz fiese Schüsse loslassen und nicht den Ascheín machen, als stammten solch intelligenten Geschosse von ihnen. Es ist fast egal, wie diese Viecher fliegen – ihre Schüsse sind immer brandgefährlich. Schade nur, daß die Sprites nicht mit mehr Geschick animiert wurden.

TATSUJIN ist sicher kein schlechtes Spiel, doch in Anbetracht der Möglichkeiten des Mega Drive kommt es über den Durchschnitt nicht hinaus. Es sind nicht technische Mängel, die TATSUJIN abstufen, denn sowohl Grafik als auch das Scrolling sind untadelig. Der Spielablauf ist es, glänzt er doch lediglich durch Monotonie und Abwechslungslosigkeit. Da können die Grafiken noch so gut, die Umsetzung noch so identisch zum Original sein – TATSUJIN ist das Game für zwischendurch und läßt hoffen: Auf bessere Ballerspiele nämlich!

Michael Suck

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Abgeledert!

Programm: Motocycle, **System:** PC Engine, **Preis:** Ca. 120 Mark, **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** 68.

Der Geruch von verbranntem Gummi liegt in der Luft, Motoren dröhnen, Hektik herrscht und die letzten Vorbereitungen zum großen Rennen laufen. Vielleicht nicht ganz so realistisch, aber mindestens genauso spannend geht es bei **MOTOCYCLE** von **TAITO** für die PC-Engine zu. Für ca. 120 DM bekommt man hier ein Motorradrennen allererster Sahne auf seinen heimischen Screen.

Auf ins Grüne!

Gestartet wird das Game mit ein paar schön animierten Motorradsequenzen, worauf ein Menü erscheint, bei dem man zwischen Training, Weltmeisterschaft oder einer Codeeingabe wählen kann. Letzteres ist sehr nützlich, denn um alle sechzehn (!) Rennstrecken durchzufahren, bedarf es doch einiger Zeit, und so besteht die Möglichkeit, sich nach jeweils vier Rennen einen Code zu notieren, der, Gott sei Dank, nicht aus japanischen Zeichen besteht.

Auf Startposition fünf ging ich dann ins Rennen. Eine nette Dame zeigt an: Noch zehn Sekunden zum Start. O.k. Baby, mach den Weg frei, und ab geht's! Nach einem miserablen Start kam ich jedoch bald auf (Hoch-)Touren, und noch „bälder" waren meine Konkurrenten wieder in Sicht. Langsam schob ich mich auf den dritten, dann auf den zweiten und zum Ende der zweiten Runde auf den ersten Platz vor.

Hierbei wäre zu sagen, daß insgesamt fünf Runden zu fahren sind, bevor man seine Weltmeisterschaftspunkte abholen kann (oder auch nicht, ne?). Letzten Endes wurde ich auch Erster und führte (noch) die Tabelle mit zwanzig Punkten vor Eddy Lawson an. Voller Stolz machte ich mich an die zweite Runde. Qualifikation – geschafft! Auf ins Rennen, doch halt: Schlechtwetter ist angesagt, Regen? Na da müßte man doch die Slicks abziehen und Regenschlappen drauf, oder nicht? Nun fiel mir auch das Menü zum Ändern der Maschine auf. Geil, sag' ich, denn von Reifen bis zu den Stoßdämpfern kann man hier so ziemlich alles ändern. Normalreifen ab und Slicks drauf, das wärs, oder noch ein bisserl am Motor rumpfuschen?

Na, ein paar Veränderungen können nicht schaden, denke ich und wechsle noch Motor und Kettenübersetzung. Mann was für ein Sauwetter, es regnet doch es klappt besser, als ich in meinen ersten Testminuten vermutet habe.

Technisch gesehen kann man an MOTOCYCLE nicht viel aussetzen, wenn überhaupt. Die Grafik ist gut, insbesondere das Scrolling, der Sound ist ebenfalls gut, und der in Ordnung gehende Schwierigkeitsgrad hält die Motivation lange bei Laune. Bemängeln kann man eigentlich nur die Steuerung, welche beim Schalten etwas kompliziert ist. Es müssen nämlich beide (!) Buttons gedrückt werden, und je nachdem, ob man 'nen Gang runter oder hoch schalten will, wird das Pad in die entsprechende Richtung gedrückt. Doch das ist wirklich das einzige, was ich zu mekkern habe. Ansonsten darf man TAITO zu einem gelungenen Programm nur gratulieren.

Hans-Joachim Amann

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Programm: Space Quest III – The Pirates of Pestulon, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, **Muster von:** Ariolasoft.

Irgendwie ist es immer ein komisches Gefühl, wenn man ein **SIERRA**-Spiel in den **Amiga** einlädt: Zum einen weiß man ganz genau, daß das entsprechende Adventure hervorragend ist, zum anderen muß man stark befürchten, daß der Amiga wieder zum PC-Emulator einfachster Bauart degradiert wird. Zum Glück erfüllten sich nicht alle Befürchtungen in dieser Richtung, denn bei **SPACE QUEST III** ist es SIERRA, anscheinend nach langem und schwerem Kampf, gelungen, zumindest den Sound halbwegs den Fähigkeiten des Amiga anzupassen. Nicht jeder Song des Spiels ist hörenswert, doch gibt es einige Soundlichtblicke, die zum Lauterdrehen animieren. Die Grafik ist allerdings wie gehabt: Ansehnlich und witzig, jedoch 1:1 von den PC-EGA-Grafiken rübergezogen. Ebenfalls identisch: Die mäßige, aber erträgliche Animation der Sprites.

Umso besser ist jedoch die Handlung von SPACE QUEST III, denn das Spiel sprüht vor Witz und ist noch satirischer als die vorangegangenen Folgen. Roger Wilco, der intergalaktische Müllmann, erwacht unfreiwillig aus einem eisigen Tiefschlaf und muß sich auf die Suche nach gekidnappten Programmierern machen, die von Piraten gefangengehalten werden. Kein Stück der Story ist bierernst, die Actionsequenzen eine Show und die Lösung des Games knifflig wie bei jedem SIERRA-Adventure. Kann man dafür die üblichen SIERRA-Macken in Kauf nehmen? Eigentlich schon, doch liegt mir die neuerliche Preiserhöhung von über 30 Mark gegenüber der ST-Fassung schwer im Magen.

Michael Suck

Grafik	**8**
Vokabular	**7**
Story	**11**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**9**

Programm: Asterix – Operation Hinkelstein, **System:** Amiga, **Preis:** 84.95 DM, **Hersteller:** Coktel Vision, Fronkreisch, Fronkreisch, **Muster von:** 23.

Operation gelungen – Patient tot. Könnte man fast meinen, denn es war nicht gerade einfach, Peter und Klaus vom **AMIGA** wegzukriegen, operierte der eine nämlich kräftig an der Operation Thunderbolt, während Cruiser Klaus mit Haut und Haaren Westphaser, bewaffnet (mit 'ner Taiwan-Made-Plastikwumme) bis an die Zähne, zockte. Doch wie heißt's gleich: Selbst ist der Torsten. Also, Peters Grufti-Musik-Schrott „The Nephilim" in den Rekorder geschmissen, und voll aufgedreht – schwupp, und Peter klebte mit'm Ohr am Speaker. Bei Klausi hatte ich's einfacher, „Hau' rein in den Gelee (Pump up the jam)" in den Rekorder der PD-Redaktion (armer Otti), und der zweite Amiga war ebenfalls frei. Nun hatte ich die Qual der Wahl, denn beide Amiga waren frei für die Insel (oder doch reif). Doch irgendwie glaube ich, daß das alles vergebene Müh' war, handelt es sich bei **ASTERIX-OPERATION HINKELSTEIN** auf dem „erwachsenen" Commodore nur um eine 1:1-Umsetzung der ST-Fassung. Die Handlung ist eh identisch, muß sie ja auch sein. Wie auf dem ST geht es darum, Miraculix zu retten, denn nur er ist als weiser Druide in der Lage, den Zaubertrank zu brauen, der den Galliern die Superkräfte verleiht, mit denen sie dann mühelos jeden Römer umhauen können. So geht Asterix nun auf die Suche nach diversen Zutaten für ein heilendes Gebräu. Mit Hilfe seiner Sesterzen, die er von Beginn an sein eigen nennen darf, kann er sich im Dorf der Gallier diverse Dinge kaufen, mit etwas Glück vermehrt sich die Kohle sogar, denn im Römerlager (falls er unerkannt dort hinein kommt) besteht die Möglichkeit, an einer gemütlichen Zockrunde teilzunehmen. Das Spiel hält sich streng an die Cinema-Vorlage und ist für Asterix-Freaks bestimmt nicht allzu uninteressant.

Torsten Oppermann

Grafik	**8**
Sound	**6**
Spielablauf	**6**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**

Programm: Maniac Mansion, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Lucasfilm Games, USA, **Muster von:** 7.

Die Wege über den Atlantik scheinen auch in unserer hochtechnisierten Welt länger zu sein, als man glauben möchte. Immerhin hat es wieder fast ein halbes Jahr gedauert, bis **MANIAC MANSION** nach der ST-Konvertierung nun endlich für den **Amiga** erschienen ist, und schon die ST-Konvertierung ließ zwei Jahre auf sich warten. Da man annehmen darf, daß die Handlung des Games mittlerweile wieder etwas in Vergessenheit geraten ist, hier eine kleine Einführung: Aufgabe des Spielers ist es, drei verschiedene College-Boys zu steuern, die vor Spielbeginn ausgewählt werden müssen und ihre Freundin Sandy (Polygamie?) aus den Fängen des seltsamen Dr. Fred retten müssen. Nostalgie-Fans kommen hier voll auf ihre Kosten, denn MANIAC MANSION war das erste Adventure von LUCASFILM, das komplett mit der Maus gespielt wird. In der oberen Hälfte des Bildschirms befindet sich die Grafik, in der unteren Hälfte können alle nötigen Kommandowörter angeklickt und mit Gegenständen in der Grafik kombiniert werden.

Trotz des über zweijährigen Wartens ist es LUCASFILM jedoch nicht gelungen, dieser 16-Bit-Fassung annehmbare technische Qualitäten zu bescheren. MANIAC MANSION ist zweifellos ein witziges, hervorragendes Adventure, doch sowohl Grafik als auch Sound erinnern mehr an einen PC. Das Scrolling ruckelt, die Grafik sieht aus wie auf EGA hingeklatscht, und der Sound besitzt die furchterregendsten Samples, die ich je gehört habe – mal ganz abgesehen von der miesen Komposition.

Irgendwer sollte George Lucas mal sagen, daß er sich vielleicht mal mehr um seine Softwarefirma als um Indiana Jonses kümmern sollte!

Michael Suck

Grafik	**7**
Vokabular	**9**
Story	**10**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**10**

c16chris

ACTION

Im Duett, das ist nett

Programm: Forgotten Worlds, **System:** Sega Mega, **Preis:** ca. 140 Mark, **Hersteller:**

FORGOTTEN WORLDS ist ein fast in Vergessenheit geratenes Ballergame, das vor ca. einem halben Jahr aus der Spielhalle auf diverse Heimcomputer umgesetzt wurde. Diese Umsetzungen waren jedoch von recht unterschiedlicher Qualität, und keine wußte so recht zu begeistern. Nun hat **SEGA** auch eine Version des **CAPCOM**-Automaten für sein Mega Drive herausgebracht, die technisch, ich nehm' es vorweg, die sauberste und beste Konvertierung ist. Doch für all die, die noch nicht wissen, worum es bei diesem Gemetzel geht, hier ein paar Informationen zur Hintergrundstory.

Vor langer Zeit nahm sich ein böser, böser Gott die Frechheit heraus, die lieben, lieben Menschen mal eben schnell zu vernichten. Der allergrößte Teil der Menschheit wurde gebraten, erschlagen, gefressen oder was weiß ich. Jedenfalls (oh Wunder) überlebten doch glatt ein paar Freaks auf der Erde, die sich fortan mit Rachegedanken beschäftigten. Schnell stellten sie fest, daß sie allein nicht gegen diesen mächtigen Gott und seine Tausenden von Untertanen ankommen würden. Guter Rat war also teuer. Doch dann kam die erlösende Idee! Man schuf zwei Superhelden, ausgestattet mit einem Bizepsumfang eines Baumstammes und zäh wie Gummi. Ach ja, eine Superwumme haben die beiden auch noch. So dürfen sich unsere aus der Retorte entstandenen Helden auf den Weg machen, um sich durch viele, viele Levels den Weg zum fiesen Gott zu bahnen und diesen zu vernichten.

Soweit zur Vorgeschichte, kommen wir zum Eingemachten. Wer keinen menschlichen Spielpartner auftreiben kann, der macht sich eben allein durch die „vergessenen Welten". Wer zu zweit ist, steigt eben zu zweit in die Action, was auch wesentlich mehr Fun bringt.

Unsere Helden flitzen nun durch die Lüfte und ballern alle feindlichen Formationen ab, die sich ihnen in den Weg stellen. Hierbei hinterlassen einige von den Fieslingen mehr oder weniger große Geldstücke. Für diese Geldstücke kann man sich in Shops Zusatzwaffen wie Laser, Missiles und Feuerwerfer, neue Energie oder gar ein neues Leben kaufen, wovon man ja nie genug haben kann. Besonders wichtig in diesem Falle, weil das Game Action pur bietet und dem Spieler kaum eine Sekunde Verschnaufpause gönnt. Hier werden Geschick, Reaktionsvermögen und Ausdauer gefordert, und zwar ständig! Hat man dann einen Level durchgespielt, so erscheint (wie üblich) ein Endgegner, der natürlich wesentlich widerstandsfähiger als seine kleinen Kumpels ist. Im ersten Level ist der Obermotz eine Art Fettwanst mit einem riesigen Maul, der einem Feuerbälle entgegen spuckt. Zusätzlich rotieren ständig irgendwelche Müllbrocken um ihn herum, so daß es nicht allzu einfach wird, ihn zu eliminieren. Der zweite Level besteht aus einer Art Uhrwerk oder was auch immer. Jedenfalls müssen ständig Zahnräder zermalmt werden, die aber viel Geld bringen. Und Geld ist immer gut, sogar unverzichtbar, will man in diesem Spiel weit kommen, denn wie gesagt: es geht knochenhart zu, und in Stoßzeiten tummeln sich mehrere Dutzend Gegner auf dem Screen, was allerdings ein Rukkeln hervorruft. Mir völlig unverständlich, da das Mega Drive über eine solch hervorragende Hardwarekonfiguration verfügt, da bräuchte so etwas nicht sein. Aber nun ja.
Die Grafik der einzelnen Gegner, wie die gesamte Grafik, ist in Ordnung. An Leckerbissen wie R-Type kann sie natürlich nicht reichen. Der Sound ist auch o.k., wenngleich ich schon Besseres auf dem Mega Drive gehört habe. Die einzelnen Musikstücke und Geräusche können übrigens in einem Menü angewählt werden, so daß man sich sein Lieblingsstück stundenlang reinziehen kann. (Nummer 16 ist göttlich!) In diesem Menü können auch einige Gameparameter eingestellt werden. Diese wären im einzelnen: Autofeuer, Geschwindigkeit des Satelliten, von dem man umkreist wird, und der Schwierigkeitsgrad, der sich in „normal" und „hard" unterteilt.

Zur Steuerung läßt sich sagen, daß diese anfangs sehr ungewöhnlich und kompliziert erscheint, da alle drei Knöpfe benötigt werden, zwei davon öfter simultan. Damit unser Held nämlich auch nach hinten schießen kann, wird er mittels Knopf A im und mit Knopf C gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Button B ist zum Ballern da. Doch daran hatte ich mich relativ schnell gewöhnt.

FORGOTTEN WORLDS ist zwar kein Hyperhit, doch kann zumindest die Drive-Version anhaltend motivieren, weil sie dem Automaten in kaum einer Beziehung nachsteht. Nach den enttäuschenden Homecomputerversionen ist es nun endlich gelungen, eine gute bis sehr gute Konvertierung dieses Games zu produzieren. Auch wenn es bessere Spiele dieses Genres gibt, so dürfen die von nicht allzu guten Games verwöhnten Mega-Besitzer zufrieden sein. Mir jedenfalls hat's Spaß gemacht!

Hans-Joachim Amann

Grafik	**9**
Sound	**8**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**

Hier braucht man Geschick, Reaktionsvermögen und Ausdauer!

c16chris

Wial Versand Service

Andreas Albert & Partner
Sperberweg 26
8038 Gröbenzell

Tel. 08142/8273
24 h Hotline
08142/53912

Mo. - Fr. 10.00 - 19.00 h

C64

	KASS	DISK
BALLISTIX *		35,90
BATMAN THE MOVIE DT.	28,90	38,90
BATTLECHESS DT.		44,90
BEACH VOLLEY DT. *	27,90	37,90
BEVERLY HILLS COP		37,90
BLOODMONEY *		39,90
BLOODWYCH * DT.		37,90
BLUE ANGEL 69 DT.		37,90
BLUE ANGELS (Flugsimulator) *		45,90
BOMBER		45,90
CABAL		37,90
CARRIER COMMAND DT.		44,90
CHASE H. Q. DT.	27,90	37,90
COIN UP HITS DT.	38,90	44,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.		57,90
CYCLES *		47,90
DOUBLE DRAGON 2 *	27,90	37,90
DRAGON SPIRIT DT.	25,90	35,90
DRAGON WARS		38,90
DR. DOOMS REVANGE DT.		37,90
EPYX ACTION DT.	34,90	44,90
EYE OF HORUS		38,90
F14 TOMCAT		38,90
F16 COMBAT PILOT DT. *		47,90
FIGHTING SOCCER		37,90
FOOTBALLER OF THE YEAR 2 DT		36,90
GAZZAS SUPER SOCCER DT. *	27,90	37,90
GREAT COURTS DT. *		37,90
HARD DRIVIN DT.		34,90
HOSTAGES DT.	27,90	37,90
IRON LORD DT.		38,90
IVANHOE *		36,90
LIVERPOOL (SOCCER) *		37,90
MOONWALKER	27,50	37,50
NINJA WARRIORS DT. *	27,90	37,90
OIL IMPERIUM DT.	27,90	36,90
OMEGA		52,90
OPERATION NEPTUN DT.	27,90	37,90
OPERATION THUNDERBOLD DT. *		37,90
PICTIONARY DT.	☎	☎
POWERBOAT *		47,90
POWERDRIFT	28,90	36,90
ROCK N ROLL DT.		37,90
SHINOBI DT.		37,90
SIM CITY DT.		44,90
SPACE HARRIER 2		38,90
STARTRECK DT.		37,50
STEEL THUNDER		45,90
STORM ACROSS EUROPE		59,90
STRIDER	27,90	37,90
STUNT CAR RACER	28,90	37,90
SUPER WONDERBOY DT.		37,90
TOOBIN		32,90
TURBO OUTRUN		38,90
UNTOUCHABLES	27,50	37,50
WEIRD DREAMS *	27,90	38,90
X-OUT DT. *	27,90	37,90

IBM

688 ATTACK SUBMARINE	73,90
BARGAMES	64,90
BATTLE OF NAPOLEON *	69,90
BLOOD MONEY *	59,90
BLOODWYCH DT. *	62,90
BLUE ANGELS	59,90
BUDOKAN *	64,90
CARRIER COMMAND DT.	68,90
CODENAME ICEMAN *	95,90
DRAGONS OF FLAME	59,90
F-15 STRIKE EAGLE II	79,90
FIGHTER BOMBER	79,90
FLIGHT OF THE INTRUDER *	89,90
FLIGHTSIMULATOR 4	109,90
GREAT COURTS OF TENNIS DT.	64,90
HARD BALL 2 *	65,90
HARD DRIVIN DT. *	59,90
HARPOON *	99,90
HAWAIIAN ODYSSEY FS2/3 Jet Sc. Disk	39,90
HEROES QUEST	97,90
HOYLE BOOK OF GAMES	73,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INDIANAPOLIS 500	65,90
INTERPHASE *	63,90
JOURNEY	69,90
KINGS QUEST 4	86,90
LEISURE SUIT LARRY 3	99,90
MENACE	59,90
MANIAC MANSION DT. *	69,90
MURDER CLUB *	68,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
NEUROMANCER DT.	64,90
NEVER MIND *	59,90
NORTH & SOUTH DT.	64,90
OMEGA *	68,90
POPOLUS DT.	64,90
POWERBOAT *	65,90
SIM CITY DT.	64,90
SOUNDKARTE mit Software	369,90
SPACE ROGUE	68,90
STAR COMMAND	79,90
STARGLIDER 2	74,90
STARTREK FINAL FRONTIER DT.	69,90
STRIDER *	59,90
TEST DRIVE II	67,90
THEIR FINES HOUR	69,90
THIRD COURIER	64,90
TV SPORTS FOOTBALL DT. *	74,90
WAYNE GETZKY ICEHOCKEY *	64,90
WOLF PACK *	87,90
XENON 2 *	65,90

	ST	AMI
AIRBORNE RANGER		59,90
AUSTERLITZ DT. *	66,90	66,90
AQUAVENTURA *	79,90	79,90
BATMAN THE MOVIE DT.	49,90	64,90
BATTLESQUADRON DT.		59,90
BERLIN EAST vs WEST DT. *	64,90	64,90
BLUE ANGEL 69 DT.	54,90	54,90
BLUE ANGELS (Flugsimulator)	65,90	65,90
BODO ILLGNERS SOCCER	☎	☎
CABAL DT. *	49,90	59,90
CHAOS STRIKES BACK	54,90	
CHASE H. Q. DT.	49,90	59,90
DAY OF THE PHARAO DT.	64,90	64,90
DAY OF THE VIPER	59,90	59,90
DOGS OF WAR	49,90	49,90
DOUBLE DRAGON 2 DT.	49,90	59,90
DRAGONS OF FLAME	59,90	59,90
DRIVIN FORCE		59,90
DR. DOOMS REVANGE DT.	59,90	59,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90	64,90
E.S. S.	59,90	59,90
EYE OF HORUS DT.	64,90	64,90
F16 FALCON DT.	67,00	72,00
F29 RETALIATOR	64,90	64,90
SCENERY/MISSION DISK DT.	49,90	49,90
FIGHTER BOMBER	69,90	69,90
FUTURE WARS	59,90	59,90
GHOSTBUSTERS 2 DT.	59,90	59,90
GHOULS 'n' GHOST DT.	59,90	59,90
GORE *	59,90	59,90
GREAT COURTS DT.	64,90	64,90
HARD DRIVIN DT.	49,90	49,90
HARLEY DAVIDSON *	59,90	59,90
HEAVY METAL *	59,90	59,90
HIGHWAY PATROL *	59,90	59,90
HILLSFAR DT.	59,90	59,90
HOUND OF SHADOW	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INFESTATION *	59,90	59,90
INTERPHASE	63,90	63,90
IRON LORD DT.	64,90	64,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.		74,90
IVANHOE *	49,90	59,90
KAISER DT.	94,90	94,90
KINGS OF MEDUSA DT.	59,90	59,90
LAST PATROL *	49,90	59,90
LEISURE SUIT LARRY 2		79,90
LIGHT FORCE DT.	59,90	59,90
LIVE AND DEATH *	65,90	65,90
LIVERPOOL (SOCCER) *	49,90	49,90
LORD OF THE RISING SUN DT.		72,90
MANIAC MANSION DT.	69,90	69,90
MATRIX MARAUDERS *	59,90	59,90
MIDWINTER DT.	59,90	59,90
MINDBENDER DT.	49,90	49,90
NEVER MIND	59,90	59,90
NINJA WARRIORS DT.	49,90	49,90
NORTH AND SOUTH DT.	59,90	59,90
OMEGA	68,90	68,90
OPERATION THUNDERBOLD DT.	49,90	62,90
P 47 DT. *	59,90	59,90
PINBALL MAGIC *	49,90	59,90
PIRATES	59,90	☎
POOL OF RADIANCE *	59,90	59,90
POPOLUS DT.	64,90	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	28,90	28,90
POWERDRIFT DT.	49,90	59,90
RAINBOW ISLAND *	59,90	59,90
RED STORM RISING	64,90	☎
ROCK N ROLL DT.	55,90	59,90
R. V. F. 750 HONDA DT.	58,90	58,90
SEVEN GATES OF JAMBALA	49,90	59,90
SHUFFLE PACK CAFE	49,90	49,90
SIM CITY DT.		72,90
SILPHEED *		72,90
SPACE ACE		89,90
SPACE QUEST 3	72,90	79,90
STAR COMMAND	67,90	67,90
STARFLITE		59,90
STARTREK FINAL FRONTIER *	59,90	59,90
STELLAR CRUSADE		74,90
STORMLORD DT.	49,90	49,90
STORY SO FAR 3	49,90	49,90
SUMMER EDITION DT.	59,90	59,90
SUPER WONDERBOY DT.	49,90	59,90
SURVIVOR *	59,90	59,90
TOOBIN DT.	49,90	59,90
TOWER OF BABEL *	59,90	59,90
TURBO OUTRUN. DT.	59,90	59,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT. *		74,90
UNTOUCHABLES DT.	49,90	62,90
WARP *	49,90	59,90
WILD STREETS *	59,90	59,90
XENON 2 MEGABLAST DT.	64,90	64,90
X-OUT DT.	59,90	59,90

PC ENGINE

NEC PC ENGINE	RGB Version incl.1Spiel	429,00
NEC PC ENGINE	PAL Version incl.1Spiel	479,00
NEC PC ENGINE	Multiversion incl. 1 Spiel	519,00
NEC PC ENGINE	CD ROM RGB Version	879,00

MR. HELI	99,90	ORDYNE	109,00
BLOODY WOLF	109,00	YASKA	109,00
DORAEMON	89,90	NEUTOPIA	109,00
DUNGEON EXPL.	109,00	NECTARIS	109,00

Weiteres Zubehör und Spiele bitte telefonisch erfragen.

Irrtum vorbehalten

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR**

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachname plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM
Ausland Euroscheck plus 10,00 DM

R. Schuster Computer

Computer-Hard- und Software

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5¼

	Amiga	AtariST	PC 5¼
3 D Helicopter*			58.90
688 Attack Submarine*			86.90
A.B.P.	51.90	53.90	58.90
Action Fighter	72.90	72.90	72.90
African Raiders/Dakar 89*	53.90	53.90	53.90
American Icehockey*	69.90	69.90	69.90
Archipelagos	77.90	77.90	89.90
Baal*	54.90	57.90	72.90
Balance of Power*		83.90	76.90
Balance of Power 1990*	69.90	72.90	69.90
Bar Games*			76.90
Bard's Tale 1*			77.90
Bard's Tale 2	69.90		69.90
Batman The Movie	77.90	57.90	
Battlehawks 1942*	59.90	69.90	59.90
Battletech*	76.90	77.90	87.90
Billiard Sim. DT.	65.90		65.90
Bio Challenge	65.90	65.90	
Bionic Commando*	69.90	51.90	51.90
Blood Money	69.90	72.90	73.90
Bloodwych*	77.90	77.90	77.90
Boulderdash 1			28.90
Boulderdash 2			28.90
Börsenfieber*	77.90	77.90	77.90
Buffalo Bills W.W.			
Rodeo Games*	76.90	58.90	76.90
Bundesliga Manager	58.90		
California Games*	51.90	54.90	66.90
Carrier Command*	73.90	73.90	96.90
Chamonix Challenge			72.90
Chessmaster 2100*			72.90
Chessplayer 2150	69.90	69.90	
Chuck Yeagers Adv. Fl. T. 2.0*			88.90
Circus Attraktions*	59.90	57.90	59.90
Crazy Cars 2*	69.90	54.90	66.90
Curse of the Azure Bonds			87.90
Daily Double Horse Racing	57.90	57.90	57.90
Double Dragon 2	72.90	58.90	
Dragons Of Flame	73.90	73.90	73.90
Dungeon Master	76.90	76.90	
Dungeon Master Editor	29.90	29.90	
Elite	73.90	73.90	76.90
Emmanuelle*	53.90	53.90	53.90
Espionage	58.90	58.90	58.90
F-15 Strike Eagle 2*			104.90
F-16 Combat Pilot*	69.90	69.90	69.90
F-16 Combat Pilot EGA*			69.90
F-16 Falcon*	87.90	76.90	96.90
F-16 Falcon AT/EGA Version			109.90
F-16 Falcon Mission Disk	62.90	62.90	
F-19 Stealth Fighter*			104.90
F.O.F.T.	87.90	89.90	
Feary Tale Adv.	62.90		107.90
Ferrari Formula 1*		77.90	51.90
Fighter Bomber	87.90	62.90	96.90
Fighting Soccer	77.90	58.90	
Flight Simulator 2	112.90	112.90	
Flight Simulator 3*			130.90
Flight Simulator 4*			166.90
Flight S. Disc 1 Texas*			42.90
Flight S. Disc 2 Arizona*			42.90
Flight S. Disc 3 California*			42.90
Flight S. Disc 4 Washington*			42.90
Flight S. Disc 5 Utah*			42.90
Flight S. Disc 6 Kansas*			42.90
Flight S. Disc 7 Florida*	42.90	42.90	42.90
Flight S. Disc 9*	42.90		45.90
Flight S. Disc 11 Michigan*	42.90	42.90	42.90
Flight S. Disc Hawaiian Odys	45.90	45.90	45.90
Flight S. Disc Japan	42.90	42.90	42.90
Flight S. Disc San Francisco*			42.90
Flight S Disc			
Western European*	42.90	42.90	42.90
Football Manager 2 mit			
Expansion Kit	54.90	54.90	57.90
Freddys Big Top O Fun	72.90	69.90	101.90
Fugger	53.90	53.90	
Galactic Conqueror	69.90	54.90	69.90
Gazza's Super Soccer	73.90	73.90	
Ghostbusters 2	73.90	73.90	87.90
Goldrush*	76.90	76.90	87.90
Harley Davidson*	73.90	73.90	73.90
Hereos Of The Lance	69.90		69.90
Heroes Quest*			129.90
Hillsfar*	73.90	73.90	76.90
Hostages*	65.90	65.90	65.90
Indiana Jones Adventure*	77.90	77.90	85.90
Indiana Jones The			
Last Cruscade	54.90	54.90	
Jack Niclas Golf*	69.90		73.90
Jack Niclas Golf Curses No. 1*	35.90		39.90
Jagd auf Roter Oktober	77.90	77.90	77.90
Jeanne D'Arc	51.90	51.90	51.90
Jet Fighter EGA*			115.90
Kaiser	118.90	121.90	
Kampf um die Krone		61.90	
Kennedy Approach	73.90	73.90	
Kick Off	51.90	51.90	
Kings Quest 1/2/3*	107.90	107.90	107.90
Kings Quest 4*		89.90	107.90
Knight Force*	73.90	73.90	73.90
Legend Of Djel*	53.90	53.90	53.90
Leisure Suit Larry*	58.90	58.90	58.90
Leisure Suit Larry 2*	107.90	87.90	87.90
Leisure Suit Larry 3*			129.90
Lizens zum Töten*	51.90	51.90	69.90
Lombard Rac Ralley*	73.90	73.90	73.90
Lords Of The Rising Sun	87.90		
Manhunter Ny*	87.90	87.90	87.90
Manhunter San Franzisco*		89.90	89.90
Maniac Mansion*	81.90	81.90	73.90
Menace*			73.90
Microprose Soccer	73.90	73.90	76.90
Might And Magic			83.90
Millenium 2.2	76.90	76.90	77.90
Mr. Heli	72.90	72.90	
Murder in Venice*	69.90	69.90	58.90
Nebulus			76.90
New Zealand Story	77.90	58.90	
Night Raider*		58.90	59.90
Off Shore Warrior	66.90	51.90	51.90
Oil Imperium*	59.90	59.90	59.90
Operation Neptun	65.90	65.90	65.90
Ökolopoly*			155.90
Pirates		73.90	69.90
Police Quest*	76.90	58.90	58.90
Police Quest 2*		76.90	76.90
Pool Of Radiance*			69.90
Populous Data Disk	42.90	42.90	
Populous	69.90	69.90	
Purple Saturn Day*	65.90	43.90	65.90
Quest For Time Bird	72.90	72.90	72.90
R-Type	76.90	58.90	
Rebel Charge	91.90		
Red Lightning	86.90	86.90	86.90
Red Storm Rising*		69.90	107.90
Rick Dangerous*	72.90	72.90	72.90
Roger Rabit*	61.90		61.90
Running Man	73.90	73.90	
RVF Honda	73.90	73.90	
Silpheed*			87.90
Simcity	89.90	73.90	77.90
Skweek*	51.90	51.90	51.90
Space Ace	122.90	122.90	
Space Max			107.90
Space Quest 1*	76.90	58.90	58.90
Space Quest 2*	76.90	58.90	58.90
Space Quest 3*	101.90	87.90	87.90
Stadt der Löwen	109.90		
Star Command*	82.90	86.90	99.90
Star Trek 4*		73.90	99.90
Star Trek 5			77.90
Star Trek EGA+AT			77.90
Summer Edition*	69.90	69.90	69.90
Teenage Queen*	53.90	53.90	53.90
Test Drive 2*	77.90		77.90
Test Drive 2 Sc. California*	35.90		35.90
Test Drive 2 Sc. Mucles Cars	35.90		37.90
Test Drive 2 Sc. Super Cars*			35.90
The Curse Of The			
Azure Bonds			85.90
Thunderchopper*			69.90
Tom und Jerry 2	73.90	73.90	
Toobin*	57.90	57.90	73.90
Ufo*			107.90
Ultima 5 *			69.90
Ultima Trilogy			69.90
Universal Military Scenery 1	39.90	39.90	39.90
Universal Military Scenery 2		39.90	39.90
Universal Military Sim.	73.90	73.90	77.90
Wall Street Editor*	39.90	39.90	39.90
Wall Street Wizzard*	61.90	61.90	72.90
War in Middle Earth	58.90	58.90	73.90
Wasteland			69.90
Waterloo	76.90	76.90	76.90
Wayne Gretzky Hockey	76.90		76.90
Winter Edition*	51.90	51.90	59.90
Xenon 2 Megablast*	77.90	77.90	77.90
Yuppies Revenge	77.90	63.90	77.90
Zak MacKracken*	77.90	77.90	77.90

* Auch für PC 3½" erhältlich.

Spiele für CPC

	Disk.	Cass.
Action Fighter	45.90	29.90
Afterburner	44.90	31.90
Arcade-Power	49.90	
Batman The Movie	44.90	31.90
Buffalo Bills W.W. Rodeo Games	44.90	29.90
California Games	37.90	28.90
Carrier Command	54.90	
Christmas Collection	54.90	39.90
Chuck Yeagers Advanced		
Flight Trainer	42.90	
Crazy Cars 2	41.90	26.90
Das Reich	45.90	
Dragon Ninja	44.90	29.90
Emlyn Hughes Soccer	43.90	26.90
Epyx (The World Greatest)	51.90	26.90
Expansion Kit F. Footb. Man. 2	29.90	22.90
Fighting Soccer	44.90	31.90
Fists'n Throttles	39.90	36.90
Flight ACE	57.90	45.90
Football Manager 2	43.90	28.90
Game, Set & Match 2	54.90	39.90
Gazza's Super Soccer	45.90	29.90
Ghostbusters 2	45.90	31.90
Giants Compilation	57.90	35.90
Heroes Of The Lance	41.90	26.90
Jagd auf roter Oktober	54.90	41.90
Karate ACE	39.90	43.90
Last Ninja 2	43.90	39.90
Leaderboard Par 3	59.90	
Lizens zum Töten	39.90	28.90
Microprose Soccer	59.90	43.90
Mr. Heli	42.90	29.90
New Zealand Story	44.90	31.90
Night Raider	45.90	29.90
Out Run	41.90	26.90
Pirates 6128	57.90	
Purple Saturn Day	39.90	28.90
R-Type	45.90	29.90
Raffles	39.90	28.90
Rick Dangerous	43.90	28.90
Run The Gauntlet	44.90	31.90
Running Man	45.90	
Silkworm	45.90	29.90
Skweek	41.90	29.90
Soccer Spectacular	59.90	39.90
Soccer Squad	45.90	29.90
Space ACE	43.90	39.90
Summer Edition	43.90	28.90
Supreme Challenge	49.90	39.90
Ten Great Games 3	43.90	39.90
Ten Mega Games	43.90	39.90
The Real Ghostbusters	44.90	29.90
The Scout Steps Out	32.90	
Wec Le Mans	44.90	31.90
Winter Edition	41.90	

Hardware auf Anfrage.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch.

R. Schuster Computer
Obere Münsterstr. 33-35 · Tel. (0 23 05) 37 70 · 4620 Castrop-Rauxel

Bei allen Bestellungen unbedingt Computertyp angeben.
Geschäftszeiten: Montag – Freitag 9.00-13.00 und 14.00-18.00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr.
Versand nur per NN zuzügl. 8,00 DM Versandkosten oder Vorkasse auf Postgiro-Kto.-Nr. 69422-460
Postgiroamt Dortmund zuzüglich 6,00 DM. Ausland nur per Vorkasse zuzügl. 12,00 DM.
Neueste kplt. Softwareliste bei jeder Bestellung kostenlos oder gegen frankierten Rückumschlag.

Muskel – statt Rollenspiel?

Programm: Drakkhen, **System:** Amiga (getestet), ST, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** 9 / 15 / 21.

Die Fantasy-Games haben sich mittlerweile von den herkömmlichen Adventures abgesetzt und zu einem eigenen Genre entwickelt. Fantasyprogramme gibt es inzwischen zuhauf. Die AD&D-Brettspiele können wohl als Maßstab für Fantasyrollenspiele gesehen werden, da sie, falls überhaupt möglich, die wohl größte Realitätsnähe aufweisen. *Ultima* war wohl eines der ersten Rollenspiele auf dem Computer. Von da an hat sich eine starke Entwicklung vollzogen, die bis zu 1:1-Umsetzungen von AD&D-Spielen geht.
Die Programmierer von **DRAKKHEN**, dem neuen **INFOGRAMES**-Produkt, haben sich, im Gegensatz zu ihren Vorgängern, eine neue Steuerung der Charaktere einfallen lassen, die das Spielen erleichtert, während die bei AD&D üblichen Details vernachlässigt wurden. So können beispielsweise alle Charaktere unabhängig von ihren Berufen alle Rüstungen und Waffen benutzen, und es werden keine verschiedenen Rassen zugelassen.
Technisch gibt es einige Mankos: Die Himmelsrichtungen werden nicht benutzt, so daß man leicht die Orientierung verlieren kann. Die Gruppe kann immer nur als Gruppe abgespeichert werden, ein Zuladen bzw. Löschen einzelner Charaktere ist nicht möglich.
Zuerst will ich auf die Vorgeschichte zum Spiel eingehen: „Anhak Drakkhen Aghnahir Hurthd". Mit diesem Satz stirbt der letzte der großen Drachen dieser Welt, die sich von da an schlagartig zu verändern beginnt. Alle Magie ist gewichen, und während der Kaiser, seine Erzmagier und Priester sich noch beraten, trifft eine neue Schreckensnachricht von dem letzten Überlebenden von einem der großen Handelsschiffe der kaiserlichen Flotte ein. Das Schiff wurde von einer starken Strömung auf eine bisher unbekannte Insel getrieben, wo sich die Besatzung sofort auf Erkundung begibt. Die Insel scheint wie aus dem Nichts entstanden und der Kommandeur des Schiffes wähnt sich schon als neuer Gouverneur der Insel. Nach einiger Zeit stößt die Besatzung auf eine Burg, deren Bewohner sich als menschengroße Reptilien (Drakkhens) herausstellen, die der anrükkenden Armee wenig freundlich gesonnen sind. Nach einer fürchterlichen Schlacht gegen vom Himmel herabstoßende Drachen und Drakkhens kann sich eine kleine Gruppe von Überlebenden in das Innere der Insel retten. Alsbald gerät die Gruppe in ein Drakkhen-Dorf, wo sie schon wenig später festgenommen und in einen Tempel geführt wird. In einer riesigen Halle dieses Tempels, deren Pfeiler steinerne Drachen sind und deren Dach die Schwingen eines riesigen Urdrachens bildet, wird sie Zeuge einer seltsamen Beschwörungslitanei, deren einziger Satz der Todesschrei des letzten Drachens ist. Schließlich wird der Priester der Gruppe von einem Drakkhen-Priester angesprochen, der ihm die Schöpfungsgeschichte der Welt offenbart. Danach ist geweissagt, daß nach dem Tod des letzten Drachens eine neue Schöpfung auferstehen und die Weltherrschaft übernehmen soll. Erschrocken nutzt die Gruppe die nächste Fluchtmöglichkeit (mit Ausnahme des zurückbleibenden Priesters) und unterrichtet den Kaiser.
Soweit die Vorgeschichte. Der Spieler übernimmt jetzt die Aufgabe, eine Abenteurergruppe zu steuern, welche die Insel erkunden und das Eintreffen der Weissagung verhindern soll.
Nun zum Spiel selbst: Zuerst müssen Charaktere geschaffen werden. Deren können vier mit in das Spiel einbezogen werden. Für einen Charakter muß zuerst das Geschlecht festgelegt werden. Danach wird der Beruf gewählt. Da es nur vier Berufe gibt (Krieger, Aufklärer, Priester, Zauberer) ist es sinnvoll, jeden Beruf einmal in die Gruppe aufzunehmen. Nun benötigt unser Held noch einen Namen.
Im Anschluß daran wird nun der Charakter datailliert festgelegt. Es erscheinen fünf Zahlen zwischen drei und 18, die beliebig auf die Attribute Kraft, Geschicklichkeit, Intelligenz, Widerstand und Bildung verteilt werden können. Ist man nicht mit den Würfen zufrieden, kann man maximal zweimal ablehnen. Weiterhin gibt es noch ein sechstes Attribut, das Glück. Dieses jedoch kann man nicht beeinflussen.
Sind alle vier Charaktere erschaffen, wird eine Charakter-Disk erstellt, und man braucht nun die Originaldisk zwei nicht mehr zu benutzen.
Jetzt kann es losgehen. Die Steuerung wird bis auf wenige Ausnahmen mit der Maus vorgenommen. Mit Return wird zwischen den beiden Modi, Gruppenmodus und Aktionsmodus, umgeschaltet. Im Gruppenmodus dienen die Cursortasten als Steuerung (Vorsicht vor Wasser!). Bei einem Kampf im Freien zieht sich die Gruppe mit Return zurück. Zaubersprüche können direkt über die Tastatur angewählt werden (z.B. H = Heal/Heilen, I = Invisibility/ Unsichtbarkeit).
Der Bildschirm ist in fünf Fenster aufgeteilt: Links oben befinden sich die Grafiken der vier Charaktere. An den Grafiken kann man auch die Rüstungen und Waffen erkennen. Zu Beginn haben die Charaktere so gut wie nichts an (Nachthemdlook). Der jeweils rot umrandete Charakter ist derjenige, mit dem die als nächstes angewählte Aktion ausgeführt wird. Zu jedem Charakter gibt es drei Balken. Ein Balken für Konstitution, einer für Schutzkapazität und der unterste für Magie. Weiterhin sind in diesem Fenster vier Knöpfe, mit denen der Führer der Gruppe bestimmt wird. Wird der Führer irgendwohin

DRAKKHEN – ein sehr komplexes und schwieriges Rollenspiel (Amiga)

gesteuert, so folgen die anderen Gruppenmitglieder, während die Gruppe durch Bewegen der anderen Charaktere getrennt werden kann.
Das Fenster links unten zeigt die Wahl der Aktion, die im nächsten Kampf als erstes durchgeführt werden kann. Ein Schwert bedeutet, daß der Charakter mit einer (vorher gewählten) Waffe kämpft. Die Hyroglyphen bedeuten jedoch, daß ein Zauberspruch ausgeführt wird. Nach Ausführung des Zauberspruchs wird automatisch zum Schwert gewechselt, falls nicht mehr genügend Magiepunkte vorhanden sind, bzw. wenn es unsinnig ist, den Spruch mehrmals hintereinander auszuführen, wie z.B. Invisibility. Mit dem kleinen Pfeil kann zu anderen Möglichkeiten gescrollt werden.
Das Fenster unten in der Mitte dient als Kommunikationsfenster. Rechts unten ist das Aktionsfenster. Hier kann gewählt werden zwischen sprechen, fragen, drohen, aufnehmen, ausführen, untersuchen, verlassen, Diskettenoperation (laden, speichern) und Kampf. Die Kampfoption funktioniert als Schalter. Ist sie eingestellt (rot umrandet), greift die Gruppe jeden an, der sich ihr nähert. Also, Vorsicht damit! Ist sie eingestellt, ist es nicht mehr möglich, mit dem Individuum zu sprechen.
Das größte Fenster stellt die Aktionen grafisch dar und zeigt die nähere Umgebung. Die Umgebung wird dreidimensional dargestellt, so daß man auch in der Ferne die örtlichen Gegebenheiten erkennen kann.
Wählt man mit der rechten Maustaste einen der Charaktere an, so wird auf dem großen Fenster der „Charakterbogen" gezeigt, auf dem alle Informationen über den jeweiligen Charakter stehen. Das geht von Trefferpunkten (lp=lifepoints) über das Level (Niveau) bis zu den Gegenständen, die der Charakter besitzt. Gegenstände, die der Charakter im Moment an hat bzw. benutzt, werden rot, unbenutzte Gegenstände grün dargestellt. Zu Beginn des Spiels hat kein Charakter etwas an! Also erstmal bekleiden und bewaffnen, bevor das Spiel in Angriff genommen wird.
Zuerst wird wohl jeder auf die Festung stoßen. Diese ist von einem Burggraben umgeben, der von einem Hai bewohnt wird. Es kann nun häufig vorkommen, daß man einen ungünstigen Moment erwischt, der Hai hochspringt und den Charakter verschlingt. Ein guter Trick ist, einen Charakter unsichtbar zu machen und dann über die Zugbrücke zu schikken. Dann kann der Hai ihn nicht sehen. Hat ein Charakter es geschafft, folgen die anderen, und man hat das Haiproblem gelöst. Nun steht man in einer Halle. Zuerst den Schild mitnehmen und dann das zweite Dreieck von links betätigen (ausführen), und die Energiefelder verschwinden. Alle anderen Dreiecke locken Monster an.
Im Freien gibt es an einer Wegkreuzung ein Kreuz. Achtung! Berührt man dieses, erscheint ein Dämon. Dieser ist grafisch sehr schön dargestellt, und es lohnt sich, ihn mal anzuschauen. Mehr kann man zu Beginn aber auch nicht mit ihm anstellen, da er zu stark für die Gruppe ist. Also betrachtet ihn ruhig mal an, aber speichert vorher ab!

In der Nähe dieses Kreuzes befindet sich eine Kneipe, in der man allerlei Informationen erhält. Es ist ganz hilfreich, wenn ein Magier oder Priester als Kampfeinstellung den Healspruch hat, denn so wird ein getroffener Charakter im Kampf sofort wieder geheilt. Aber nur so lange, bis die Magiepunkte aufgebraucht sind.

Als Führer einer Gruppe ist es sinnvoll, einen Kämpfer oder Aufklärer (Scout) zu wählen, da diese im Kampf stärker sind. Findet man einen Bogen, so sollte der Führer ihn tragen, da er dann, wenn er einen neuen Raum betritt, der ein Monster beherbergt, sofort mit dem Bogen schießt, bevor das Monster ihn angreifen kann. So wird das Monster geschwächt oder sogar vernichtet, bevor die anderen Charaktere eintreffen.
Ein weiterer wichtiger Hinweis ist, daß das Abspeichern in einem Dungeon nicht möglich ist! Da aber oft Ausgänge auftauchen, sollte man diese nutzen, um draußen mal wieder abzuspeichern.
Betrachtet man das Spiel im Ganzen, so kann man es als durchaus gelungen betrachten. Es bestehen zwar die oben aufgeführten Mängel, doch diese sind vorwiegend auf technischer Basis zu finden; das Spiel selbst hingegen ist gut aufgebaut. Etwas störend finde ich es, daß man nur einen Spielstand speichern kann und dann auch nur die komplette Gruppe. (Damit wollten die Programmierer wohl solche „Cheats", die z.B. bei *Bard's Tale* und den beiden erschienenen AD&D-Rollenspielen möglich waren, ausschließen: Das Ersetzen von toten Charakteren durch ältere.) Was mir sehr gut gefällt, ist die Steuerung. Mit der Maus kann man sehr bequem arbeiten, und die Umsetzung ins Spiel vollzieht sich schnell. Zu Wartezeiten kommt es kaum, außer bei diversen Diskettenoperationen, wie etwa dann, wenn ein Zauberer versucht, ein gefundenes Zauberbuch zu lesen, für das er noch nicht erfahren genug ist. Als einfach kann man das Spiel mit Sicherheit nicht bezeichnen, wodurch selbst ein erfahrener Rollenspieler motiviert werden kann.
Gestört hat mich ein wenig, daß man, zumindest zu Anfang, nicht genug mit irgendwelchen Individuen kommunizieren kann und mehr mit Kraft als mit Hirn arbeiten muß.

Ralf Kleinfeld

Grafik	**9**
Vokabular	**Icons**
Story	**9**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**8**

INTERMEZZO

Programm: Dragon Wars, **System:** C-64, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Interplay Productions, USA, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Endlich, möchte man fast meinen, hat der im sonnigen Kalifornien ansässige Softwareproduzent **INTERPLAY** wieder einmal zugeschlagen und sich gekonnt aus der wohl etwas zu lang geratenen Sommerpause zurückgemeldet. **DRAGON WARS,** so der Name des Spiels, ist erneut ein Rollenspiel der typischen Machart. Als herausragendes Merkmal dieses Spieles würde der Experte sicherlich die volle Kompatibilität gegenüber der BARD'S TALE-Saga bezeichnen, schließlich können die eifrigen Adventurer bei DRAGON WARS auf ihre Charaktere aus alten oder noch akuten BARD'S TALE-Expeditionen zurückgreifen, wodurch man, anstatt mit der Charakter-Kreationsphase wertvolle Zeit zu verschwenden, gleich voll in das Adventurevergnügen einsteigen kann. Doch DRAGON WARS käme wohl nicht aus dem Hause INTERPLAY, hätte dieses Spiel nicht noch einiges mehr an Features zu bieten.
Auf dem langen und beschwerlichen Weg durch unbekannte Länder und Kontinente seid ihr und Eure Party auf der Suche nach einem geheimnisumwobenen Fleckchen Erde namens Dilmun, einem angeblichen Paradies für Magiere und Zauberer. Doch bei der Ankunft im verheißungsvollen Land stellt sich urplötzlich das krasse Gegenteil heraus, nämlich daß der Herrscher von Dilmun jegliche Anwendung von Magie unter schwerste Strafe gestellt hat. So wandert Eure, der Magie verdächtigte Party auch sogleich in das eigens für Zauberer geschaffene Gefängnis mit dem Spitznamen Fegefeuer, ein Bau, aus dem es kein Entrinnen zu geben scheint ...
Die Story von DRAGON WARS läßt schnell klar werden, daß bei diesem Spiel die Geschicke vollkommen in den Händen des Spielers liegen, denn auf feste Vorgaben, geschweige denn Aufträge wird man nicht so schnell stoßen. Über das eigentliche Ziel von DRAGON WARS wird der Abenteurer jedenfalls ziemlich lange im Unklaren gelassen, lediglich von Zeit zu Zeit erhält man einmal einen kleinen Hinweis zur weiteren Vorgehensweise. In der Anfangsphase gilt es vorrangig, die einzelnen Partymitglieder durch zahlreiche Kämpfe gewissermaßen heranzubilden und deren magische Fähigkeiten zu erweitern. Glücklicherweise erweisen sich die ersten Gegner als durchaus lösbare Aufgaben, so daß man schnell brauchbare Charaktere „großziehen" kann, die überhaupt erst eine Chance in späteren Gefechten haben. Ansonsten solltet ihr natürlich noch Euer Augenmerk ständig auf die direkte Umgegend richten, aber wem sag' ich das? Zusammenfassend läßt sich von der spielerischen Seite her kaum etwas kritisieren, wenn zu Beginn auch etwas Leerlauf vorherrscht. Mit der Zeit erwächst jedoch aus dieser leichten Monotonie echte Spielatmosphäre, wie man es von anderen INTERPLAY-Knüllern gewöhnt ist. Vorbildlich fiel meines Erachtens die Steuerung aus, mit der die C-64-Freaks zu Werke gehen können. Eine komfortable Pop-Up-Menütechnik läßt sich relativ einfach und bequem über Tastatur steuern, so daß man schnell in den Genuß des recht komplexen (naja) Optionsumfanges kommt. Die Grafiken logieren ohne Zweifel über dem sonst gängigen C-64-Niveau, wozu vor allem hervorragend gelungene Animationssequenzen beitragen. Alles in allem erwartet den potentiellen Spieler von technischer Warte aus nur Gutes, denn die Jungs von INTERPLAY haben wieder einmal voll reingeklotzt.

Letztendlich stehe ich DRAGON WARS durchaus positiv gegenüber. Sowohl Anfänger wie auch monatelang erprobte BARD'S TALE-Spieler werden bei diesem neuen Rollenspiel auf ihre Kosten kommen.

Torsten Blum

Grafik	**10**
Vokabular	**Menüsteuerung**
Story	**8**
Atmosphäre	**8**
Preis/Leistung	**8**

Ärger mit dem Parser

– der Dungeon ist nicht schlecht!

Programm: Dungeon Quest, **System:** Amiga (getestet), ST, **Hersteller:** Gainstar Software, England, **Preis:** ca. 100 DM, **Muster von:** Gainstar Software Ltd.

In England sorgte zuletzt „Level 9“ mit der Ankündigung für Aufsehen, keine weiteren reinen Grafik/Textadventures mehr zu machen! Dies war für viele vor allem nach dem respektablen „Spaceghost“ eine traurige Nachricht. Nun, „Level 9“ vertritt die Ansicht, daß die althergebrachten Grafik/Textadventures keine große Zukunft mehr haben und man auf diesem Sektor lieber etwas Neues machen sollte. Vielleicht hat dies auch die Firma **GAINSTAR SOFTWARE** erkannt und veröffentlicht deshalb mit **DUNGEON QUEST** ein Grafik/Textadventure mit der Aufschrift „Multisensory-Gaming“. Nun wird sich zurecht der Leser fragen, was es mit diesem „Multisensory-Gaming“ auf sich hat! Kurzum, diese Variante ist nichts anderes als das alte Grafik/Textadventure mit ansprechender Sounduntermalung. Während die verschiedenen Grafiken zum Textgeschehen auf dem Bildschirm erscheinen, wird gleichzeitig in vielen Fällen ein passender Sound dazugeladen. Dies ist fraglos eine interessante Variante, um das mittlerweile doch leicht angestaubte Spielschema etwas aufzumöbeln. Soviel also zum Aufkleber „Multisensory-Gaming“. Kommen wir zum Programminhalt: Durch Piratenangriffe strandet der Held mit seinem Schiff in diesem Abenteuer auf einer entlegenen Insel. Dort findet er sich an einem Waldrand wieder und stellt fest, daß er jeglicher Ausrüstung beraubt ist und nun versuchen muß, ohne fremde Hilfe nun auf eigene Faust zu überleben. Ich steuere diesen Abenteurer per Textkommandos nun durch die nähere Umgebung. Der Parser versteht nicht sehr viel, und ich muß des öfteren mit dem Vokabular ein wenig herumexperimentieren, um einen Schritt weiterzukommen. Vom Startpunkt aus wandere ich erstmal nach Osten. Dort gelange ich noch tiefer in den Wald. Hier gibt's nichts Besonderes zu entdecken, und ich behalte die eingeschlagene Richtung bei. Von dort aus gelange ich zu einem kleinen Inn, vor dem eine Leiter steht. Es wird der Hinweis gegeben, daß vor kurzem wohl das Dach des Inns repariert wird (deshalb noch die Leiter vor dem Gebäude). Die Tür bekomme ich jedoch nicht auf, und auch aufs Dach kann ich nicht klettern. Frustriert gehe ich wieder zurück (in andere Richtungen komme ich von hier aus nicht). Bald befinde ich mich auf einer alten Straße, die jedoch schon seit langem nicht mehr benutzt worden ist. Außer der Möglichkeit, hier weitermarschieren zu können, bietet sich mir keine weitere mehr. Also, weiter geht's! Nach dem nächsten Marsch in westlicher Richtung steht mir urplötzlich eine dunkle Gestalt gegenüber. Diese Gestalt befindet sich in einem Boot, und bei näherem Betrachten erkenne ich, daß es sich um einen Fährmann handelt. Normalerweise sollte man froh sein, hier in dieser gottverlassenen Gegend einen Mitmenschen zu treffen, der mit einem das Schicksal teilt – aber bei genauerem Hinsehen stelle ich fest, daß dieser Fährmann ein lebender Toter mit Knochenfingern ist. Er winkt mir zu, doch in sein Boot einzusteigen. Nun ,zugegeben, ich war auch einfach neugierig, was wohl passieren würde, und kletterte ins Boot. Mit unheilvollem Geräusch legte dies dann auch ab und glitt über den nebelverhangenen Fluß. Am anderen Ufer konnte ich ein schemenhaftes Licht ausmachen, und ich wartete auf die Ankunft an der gegenüberliegenden Seite. Ganz nach der Aufforderung Chris de Burghs „Don't pay the Ferryman“ (ich hatte sowieso keinen Penny in der Tasche) ging's dann aber wohl doch nicht, denn kurz vor dem Anlegen auf der anderen Uferseite legte der Knochenmann seine Hand auf meine Schulter und raubte mir das Leben. Nachdem ich öfter gespielt hatte, fand ich jedoch an anderer Stelle etwas, das ich dem Fährmann als Gegenleistung für seine Dienste anbieten konnte und erreichte das andere Flußufer doch noch. Was mich dann dort erwartete, wird selbstverständlich noch nicht verraten.

Ein „dummer“ Parser!

Nun zur Bewertung des Spiels: Die Grafik kann durchaus mit dem gehobenem Standard von z.B. „Level 9“ oder „Magnetic Scrolls“ mithalten. Die Bilder sind stimmungsvoll gezeichnet und entsprechen alle dem gehobenen Standard. Auf zwei randvollen Disketten sind einige dieser kleinen Kunstwerke zu bestaunen. Leider hielt der Parser auch nicht annähernd das, was ich mir, nachdem ich die guten Grafiken gesehen habe, versprochen hatte! Selbst simple, aus zwei kombinierten Befehlen bestehende Sätze sind bereits zuviel des Guten. Auch das zur Verfügung stehende Vokabular ist völlig unzureichend, so daß man ständig auf der Suche nach dem passenden Wort ist. Ich finde, wer „A“ gesagt hat, sollte auch „B“ sagen können, und damit meine ich, daß GAINSTAR SOFTWARE mit DUNGEON QUEST den selbst gestellten Ansprüchen nicht gerecht geworden sind. Zugegeben, die Story ist nicht schlecht, und auch die Atmosphäre im Spielverlauf, unterstützt durch digitalisierte Soundeffekte und ausführliche Umschreibungen der Örtlichkeiten, kann sich „spüren“ lassen – doch was bringt das alles, wenn man sich beim Spielverlauf die Zähne nicht an den Rätseln sondern an dem Parser ausbeißt!? Apropos Rätsel – ich habe das Spiel zwar noch nicht gelöst, kann aber bislang nur feststellen, daß diese logisch und lösbar sind. Fazit: DUNGEON QUEST ist leider durch den schlechten Parser nicht die erwartete Offenbarung einer neuen Adventuregeneration, und GAINSTAR muß sich zurecht die Frage gefallen lassen, warum man nicht konsequenterweise bei diesem Spiel noch eine dritte Diskette und damit auch einen besseren Parser möglich gemacht hat. *U.W.*

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Vokabular	2
Story	9
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	5

Computer Shop und Gamesworld München / Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.
ALLE REDEN DAVON:
PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

PC Engine - RGB + 1 Spiel	449,-
Neu: RGB-Colour Booster	79,-
Joyboard XE	199,-
Joyboard PC	99,-
CD-ROM	900,-
Altered Beast	139,-
Fighting Street	139,-
Sidearms special**	139,-
Wonderboy Monsterlair***	139,-
Varis II	139,-
5-Player-Adapter	59,-
Hori Commander Joypad	59,-
Bloody Wolf**	119,-
Bullfight	119,-
Cybercross**	119,-
Digital Champ	119,-
Doraemon**	99,-
Dungeon Explorer***	119,-
Double Dungeon	119,-
Final Lap Twin***	109,-
Gunhed***	109,-
Knightrider	119,-
Motocycle**	119,-
Mr. Heli**	119,-
Nectaris**	119,-
Neutopia***	119,-
Ninja Warriors**	119,-
Ordyne**	119,-
PC Kid***	119,-
Son Son II***	119,-
Side Arms**	109,-
Shinobi*	119,-
Tatsunoku Fighter**	119,-
Tiger Heli***	119,-
USA Pro Basketball**	119,-
World Court Tennis***	99,-

SEGA MEGA DRIVE

Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher.
Neu: Jetzt auch PAL Version, Anschluß an jeden Fernseher.

Konsole + 1 Spiel	449,-
Joyboard ST	99,-
Alex Kid in Miracle World	139,-
Altered Beast	139,-
Baseball	139,-
Forgotten Worlds**	139,-
Ghouls and Ghosts***	139,-
Herzog II	139,-
Kujakuoh II**	139,-
Rambo III**	139,-
Super Hang On**	139,-
Super Masters Golf	139,-
Super Shinobi***	139,-
Tatsujin**	139,-
World Cup Soccer**	139,-

Ankündigungen für Januar/Februar bei Anzeigenschluß

Bomber	Amiga
Cabal	Atari ST/Amiga/C64
Chaos Strikes Back	Amiga
Corvette 89,-	Amiga/Atari ST
Damocles	Atari ST/Amiga
F-29 Retaliator	Atari ST/Amiga
Heavy Metal	Atari ST/Amiga/C64
Hound of the Shadow	Amiga
Midwinter	Atari ST/Amiga
Player Manager	Atari ST/Amiga
Rings of Medusa	Amiga
Space Ace 119,-	ST
Starlord	Atari ST/Amiga
Their Finest Hour	Atari ST/Amiga
Tower of Babel	Atari ST/Amiga
Univ. Milit. Sim. II	IBM/Atari ST/Amiga

C64 Disc-Bestseller-Classics

Bards Tale III**	59,-
Battle Chess	49,-
Battles of Napoleon*	69,-
Dragon Wars***	49,-
Football Manager II + Kit	49,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Em. Hughes Int. Soccer***	45,-
Grand Prix Circuit***	49,-
Maniac Mansion**	59,-
Oil Imperium**	45,-
Panzerstrike*	69,-
Pool of Radiance***	69,-
Sentinel Worlds**	49,-
Star Trek	49,-
Steel Thunder*	49,-
Ultima V***	69,-
Wasteland**	49,-
Gunship**	49,-
Microprose Soccer**	49,-
Pirates**	49,-
Red Storm Rising	49,-
Silent Service*	49,-
Stealth Fighter*	49,-
Hintbooks:	
Bards Tale I/II/III je	29,-
Ultima V	39,-

Zak Mc Kraken	19,-
Curse of The Azure Bonds	29,-
Indiana Jones	17,-
Quest for Clues II	39,-

C64 Disc

100 % Dynamite*	59,-
Batman the Movie	49,-
Beverly Hills Cop	45,-
Bomber	59,-
Carrier Command	49,-
Chase HQ	49,-
Double Dragon II	45,-
Dragon Spirit	45,-
Dragon Wars***	49,-
Footballer of the Year II	45,-
Ghostbuster II	45,-
Ghouls'n'Ghosts	49,-
Hard Drivin	49,-
Laser Squad	49,-
Licence to Kill	49,-
Myth	49,-
New Zealand Story*	45,-
Ninja Warriors	49,-
Operation Thunderbolt	49,-
Powerdrift	49,-
Rock'n Roll	49,-
Sim City	59,-
Space Rogue**	59,-
Storm Across Europe	69,-
Strider*	45,-
Stunt Car Racer	49,-
Tom & Jerry II	49,-
Turbo Out Run	45,-
Tusker**	49,-
Untouchables*	45,-
Wonderboy in Monsterland	45,-

Atari ST Bestseller-Classics

Battle Chess**	69,-
Bomber*	75,-
Chaos Strikes Back***	69,-
Day of the Viper*	69,-
Drakkhen*	79,-
Dungeon Master***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Falcon Mission Disc***	59,-
F-16 Combat Pilot**	75,-
Great Courts*	69,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Interphase**	69,-
Hard Drivin**	59,-
Hills Far*	75,-
Maniac Mansion**	79,-
North & South***	69,-
Pirates**	75,-
Populous***	69,-
RVF	79,-
Rings of Medusa***	79,-
Shoot'em up Const.Kit*	79,-
Star Command***	79,-
Stunt Car Racer**	75,-
Switch Blade**	59,-
TV Sports Football***	75,-
Xenon II Megablast***	75,-

Atari ST

Armada*	79,-
Austerlitz*	75,-
Beach Volley	59,-
Bloodwych**	75,-
Bloodwych Data Disc**	49,-
Bodo Illgners Super Soccer	69,-
Borodino	79,-
Chambers of Shaolin**	59,-
Day of the Viper	69,-
Dragons of Flame	75,-
First Contact	75,-
Full Metal Planet	69,-
Ghostbusters II	69,-
Ghouls'n Ghosts*	59,-
Hound of Shadow	79,-
Hills Far*	69,-
Kaiser	99,-
Kenny Dalglish Soccer	59,-
Laser Squad**	59,-
Moonwalker	59,-
Ninja Warrior**	59,-
Onslaught	69,-
Operation Thunderbolt	59,-
Powerdrift**	69,-
Prince	69,-
Red Lightning	79,-
Red Storm Rising	75,-
Rock'n Roll	69,-
SEUCK**	79,-
Space Quest III**	89,-
Stormlord**	59,-
Summeredition*	69,-
Table Tennis*	55,-
Twin World	59,-
Untouchables*	59,-
Warp	59,-
Wonderboy in Monsterland*	59,-

IBM

688 Attack Sub***	89,-
Blue Angels	69,-
Bomber*	99,-

Borodino	79,-
Carrier Command***	69,-
Corvette*	89,-
Curse of the Azure Bonds***	79,-
Dragons of Flame	75,-
European Space Simulator	119,-
Ghostbusters II	89,-
Gold of America**	69,-
Great Courts	79,-
Flight Simulator IV***	149,-
Hawaiian Odyseey	49,-
Heroes Quest**	119,-
Indiana Jones Adv.***	79,-
Indianapolis 500***	79,-
Leisuresuit Larry III***	119,-
M1 Tank Platoon***	99,-
North &South**	75,-
Oekolopoly**	149,-
Omega*	89,-
Omnicron Conspiracy*	99,-
Populous***	79,-
Sim City*	89,-
Space Rogue***	79,-
Star Trek V*	79,-
Starglider II***	99,-
Strike Eagle II	99,-
Their finest Hour***	89,-
TV Sports Football***	89,-
Xenon II	75,-
Sierra Lösungsbücher	je 19,-

Amiga Bestseller Classics

Bomber*	75,-
Chase HQ**	69,-
Drakkhen*	79,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Mission Disc***	59,-
F-16 Combat Pilot**	69,-
Ghouls and Ghosts*	69,-
Great Courts**	69,-
Hard Drivin**	59,-
Hills Far**	75,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Interphase**	69,-
Iron Lord*	79,-
It came from the Desert**	89,-
Kaiser**	109,-
Kick Off***	49,-
Kick Off Extra Time*	35,-
Leisuresuit Larry II 1 MB**	99,-
Maniac Mansion**	79,-
Ninja Warriors***	59,-
North & South***	69,-
Populous***	69,-
Populous Data Disc prom. Land***	39,-
RVF***	75,-
Shadow of the Beast**	99,-
Sim City 512 k***	89,-
Space Ace***	119,-
Star Command***	79,-
Star Flight***	69,-
Stunt Car Racer**	75,-
Switch Blade**	59,-
Swords of Twilight**	69,-
TV Sports Football***	89,-
Xenon II Megablast***	75,-
Wonderboy II*	69,-

Amiga

Armada*	79,-
Austerlitz*	75,-
Batman the Movie*	69,-
Beach Volley*	69,-
Beverly Hills Cop	69,-
Bloodwych**	75,-
Bloodwych Data Disc**	49,-
Bodo Illgners Super Soccer	69,-
Borodino	79,-
Bundesligamanager*	59,-
Chambers of Shaolin**	69,-
Cycles	69,-
Day of Viper	69,-
Dragons of Flame	75,-
Drivin Force	69,-
Galaxy Force	69,-
Ghostbusters II	69,-
Gold of the Americas**	69,-
Gunship**	79,-
Hills Far*	69,-
Kenny Dalglish Soccer	59,-
Kingdom of England	69,-
Laser Squad**	59,-
Lords of the Rising Sun***	89,-
Moonwalker	69,-
Muscle Cars	39,-
Onslaught	69,-
Operation Thunderbolt	69,-
Powerdrift**	69,-
Rock'n Roll*	69,-
Seven Gates of Jambala	59,-
Space Quest III 1 MB***	89,-
Stadt der Löwen	99,-
Stellar Crusade	99,-
Stormlord**	59,-
Summeredition*	69,-
Table Tennis*	55,-
Twin World	69,-
Testdrive II***	79,-
Turbo Out Run	69,-
Untouchables*	69,-
Warp	59,-
Weird Dreams	79,-

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1 - 3 Sterne.

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz, 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.
Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.
Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63
Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28

0 89 / 5 02 24 63

ENTTÄUSCHUNG AUF DER GANZEN LINIE

Programm: Breach 2, **System: Amiga (getestet), ST, PC, Hersteller:** Omnitrend Software, USA, **Preis:** ca. 75 DM, **Muster von:** Brötzmann, Schäfer Gbr. Tel: 04531/83164

Die amerikanische Firma **OMNITREND SOFTWARE** legt mit **BREACH 2** wiedermal ein neues Adventure/Rollen-Strategiespiel – diesmal (wie auch beim Vorgänger) mit Science Fiction Background – vor. Wer bereits BREACH 1, kennt weiß, was ihn hier erwartet (größere Änderungen am Ablauf oder Konzept gibt es beim Nachfolger nicht). Für alle anderen Leser noch mal kurz etwas zum Spielablauf: OMNITREND SOFTWARE baut bei den Strategiespielen auf eine ziemlich „eigenwillige" Art der Benutzerführung (um es mal vorsichtig auszudrücken). Es gibt mehrere Szenarien auf der Originaldiskette und einen „Quest Builder", der es erlaubt, später auch eigene Spielschauplätze zu entwerfen, wenn man die bereits vorgegebenen durchgespielt hat!
Nun, jedes Szenario hat knappe, eigenständige Inhalte die keiner großen Hintergrundstory bedürfen, und auch keine große Komplexität erwarten lassen. Es geht halt darum, eine bestimmte Anzahl von Aliens zu eliminieren, einen verschollenen Wissenschaftler zu befreien oder ein vorgegebenes Zielfeld zu erreichen. Dazu stehen einem diverse „Marines" (Soldaten) zur Verfügung, die, wenn sie erst mal gut ausgerüstet sind, durchaus hilfreich sein können. So erscheinen nacheinander diverse Spielfiguren auf dem Bildschirm, die von einem Anführer, den man zuvor per Zufallsgenerator kreieren lassen muß, angeführt werden. Ist der Held des entsprechenden Szenarios dahingeschieden, ist's auch mit dem Spiel vorerst zu Ende, und man muß wieder neu durchstarten.

Der Handlungsspielraum bei BREACH 2 ist stark eingeschränkt – stehen doch nur sechs knappe Befehle zur Verfügung. Auch die Steuerung der Spielfiguren ist äußerst merkwürdig: Mit der Maus klickt man das Spielericon irgendwo auf dem Bildschirm (eben da, wo es sich gerade befindet) an, und hält die Maustaste solange gedrückt, bis man den Zielort, auf welchen es sich zubewegen soll erreicht hat. Eine gepunktete Linie läßt einen dies sichtbar nachvollziehen. Dann läßt man den Mausknopf wieder los (schwitz), und mit etwas Glück bewegt sich dann gar ruckelig der Abenteurer auch dorthin (wie er sich allerdings dorthin bewegt, wird nicht gezeigt. Man sieht ihn nur plötzlich an neuer Stelle wieder). Diese Art der Steuerung ist einfach indiskutabel und auch nicht mehr zeitgemäß!
Hier hätte sich OMNITREND doch mal was Besseres einfallen lassen sollen. Auch die Aktionen der Gegner (seien es nun Aliens, Astronauten oder sonstige Bösewichte) sind nur äußerst träge auf dem Bildschirm zu verfolgen – richtige Spannung oder gute Spielatmosphäre kommen nur selten zustande. Abschließend noch die Bewertung: Die Grafik ist (von der ungenügenden Animation mal abgesehen) noch ganz passabel. Alles ist zwar nur klein aus der Vogelperspektive auszumachen, aber es ist funktionell aufgebaut. Das Vokabular wurde durch gelegentliche Texteinblendungen und die sechs Kommandos ersetzt (auch hier hätte ein wenig mehr gut getan). Die vorgegebenen zehn Szenarien haben jeweils eigene Hintergrundstories, die aber alle sehr kurz und knapp ausfallen. Hier werden nur stichwortartig die Mission und die „Victory Conditions" (die zu erfüllenden Aufgaben eines Szenarios) mitgeteilt. Die Atmosphäre ist mal schlechter, mal besser (je nach Szenario) – sinkt aber allgemein durch die grausame Steuerungsprozedur. Bleibt noch das Preis/Leistungsverhältnis, welches sich nur durch den eingebauten Editor über Wasser halten kann. Zumindest hat man hier noch Möglichkeiten, die mit genug Fantasie ausgeschöpft werden können. Bleibt als Fazit meinerseits eigentlich nur der Hinweis an OMNITREND SOFTWARE, sich doch bei Nachfolgeprogrammen mal einen neuen Programmierer zuzulegen, der frischen Wind in die Bude bringt und vielleicht auch für ein paar neue Spielideen gut ist. Vielleicht ist dem dann auch das Wort „Anwenderfreundlichkeit" in Verbindung mit der Spielsteuerung kein Fremdwort mehr! Der User wird's ihm danken.

U.W.

Grafik	8
Vokabular	Fehlanzeige
Story	4
Atmosphäre	2
Preis/Leistung	2

Wertloses Silber

Programm: 30 Games on CD, **System:** Spectrum, C-64, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Codemasters, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Der CD-Player ist im Audio-Bereich ungebrochen im Vormarsch. Der ständige Preisverfall der Silberscheibe und dessen Abspielgerät hat inzwischen dazu geführt, daß in vielen deutschen Stuben schon ein Digitalplayer heimisch geworden ist. „Doch warum sollte man damit nur Musik hören?", meinen die **CODEMASTERS**, und bringen nun eine Programmsammlung auf CD heraus, die den protzigen Titel **30 GAMES ON CD** trägt. Im Bezug auf den Preis wird mit der stattlichen Anzahl von dreißig Programmen immerhin zahlenmäßig eine Menge geboten. Und auch sonst steht der Käufer dieser Compilation nicht alleine da: Neben der Silberscheibe findet man in der Verpackung noch die Tape-Software zum Einladen der CD-Progs sowie das nötige Anschlußkabel. Ein Adapter zum Kopfhörerausgang des Players löst schließlich auch die letzten Anschlußprobleme.

Bevor man sich nun in die Qual der Wahl hineinstürzt, will freilich erst mal die Tape-Software eingeladen werden, was zumindest beim Commodore die Datasette auf eine harte Belastungsprobe stellt. Mit Hilfe eines kleinen Programmes und sollte man jetzt die Lautstärke des CD-Players einstellen, damit's beim Laden später keine Probleme gibt. Das geht natürlich nur, wenn der Kopfhörerausgang nutzbar ist – ansonsten muß man's auf gut Glück probieren und auf Ladeerfolg hoffen. Was dann passiert, kann man guten Gewissens als ein Wechselbad der Gefühle, ein Auf und Ab, ein Hin und Her zwischen guter Laune und Frust bezeichnen, kurzum: eine bunte Aneinanderreihung von todsicheren Flops (wären es keine Budget-Titel) und Beinahe-Hits. Wer beispielsweise einmal NINJA MASSACRE gesehen hat, der weiß, zu welch miesen Games CODEMASTERS fähig ist. Bei 30 Titeln finden sich natürlich noch mehr Ausrutscher wieder, die von einigen mittelmäßigen Spielen prima ergänzt werden. Na ja, der übliche Compilation-Ramsch eben, der noch einmal an den Mann gebracht werden soll. Neben dem gewohnten Softwaremüll tauchen im Unrat der Programmierkunst aber auch tatsächlich einige Games auf, die unter dem Aspekt „Budgetsoft" gar nicht mal so schlecht ausschauen. Wer keine allzu großen Ansprüche an die Spiele stellt, kann beispielsweise schon mit PRO SKATEBOARD SIMULATOR, JET SKI SIMULATOR, BMX (2) SIMULATOR, PRO POWERBOAT SIMULATOR oder TWIN TURBO V8 zufriedengestellt werden. Aufpassen muß man jedoch, wie so oft, auf die teilweise krassen Unterschiede zwischen den einzelnen Systemen. Ein Game, das z.B. auf dem C-64 ganz nett aussieht, kann in der Spectrum-Version nur noch Brechreiz erzeugen, da bei der Umsetzung wieder kräftig geschlampt wurde. Ebenso kann es passieren, daß man ein Game von der Spectrum-CD beim 64er vergeblich sucht – es ist einfach nicht dabei. Aber was soll's? Damit kann man leben.
Schwieriger ist da schon der Gedanke, für die 8-Bit-Compilation 70 deutsche Märker 'rüberwachsen zu lassen – für die preisbewußten Budget-Freunde 'ne Menge Holz. Als Gegenleistung dafür erhält man wenige gute Games, die – einzeln gekauft – etwa genauso teuer wie die Spiele-Sammlung gewesen wären. Einziger Vorteil des Silberlings ist die auf wenige Sekunden verkürzte Ladezeit, aber wer muß nicht zwischendurch mal aufs Klo, Bier holen oder den Köter ausführen, während der Compi sich die Bytes vom Tape reinzieht? Es gibt wirklich Vernünftigeres, als eine alles in allem recht nutzlose CD zu kaufen, deren Preis immerhin schon 25 Prozent des Anschaffungswertes meines 13 Jahre alten Golfs ausmacht. Und der macht erheblich mehr Spaß.

Peter Braun

Grafik	2-8
Sound	0-10
Spielablauf	0-8
Motivation	0-9
Preis/Leistung	5

GOOD LUCK, COMMANDER!

Programm: Day of the Viper, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Accolade, U.S.A., **Muster von:** Accolade, London, England.

Irgendwo im Targan System (diesmal Eschwege): Unendliche Weiten, fremde Sternensysteme, einsame Raumschiffe Plötzlich ist die himmlische, interstellare Ruhe dahin: Der Bordcomputer meldet SYSTEM FAILURE! – und – worum ging's nochmal? Ach ja, um **DAY OF THE VIPER** , das von Uli (Blickpunkt ASM 11/89) mit Spannung erwartete Action-Rollenspiel aus dem U.S.-amerikanischen Softwarehaus **ACCOLADE.**

Die Story: Den Menschen ist es irgendwann im Jahre 2000 knips gelungen, eine ganz unglaubliche „biotechnische" Rasse (noch Maschine??? – schon fast Mensch????), na, sagen wir mal: herzustellen. Der Prototyp dieser Genetic Android Race wurde auf den ausgefallenen Namen GAR getauft und konnte einfach ALLES: sich Sachen merken wie ein Computer, kämpfen wie eine Waffe und „denken" wie ein Mensch. Tja, was hätte man mit dem Super-Robot alles anfangen können, wenn – ja, wenn nicht eben dieser GAR irgendwann mal gar keine Lust mehr gehabt hätte, für die Menschen zu malochen. Eines Tages schnürte GAR also sein Bündel und machte sich auf und davon (Undank ist eben der Welten Lohn!). Und seitdem strolcht er durch das Verteidigungssystem der „Sun League Defense Force" (SLDF), wo er ja nun wirklich nichts zu suchen hat, gelle? Aber damit nicht genug: GAR, der gemeinste und stärkste Gegner, den die Galaxie je gesehen hat, hat sich – faul war er nicht – eine ganze Armee von Robots gebastelt, die – wie er – nur das Eine im Sinn haben: Alles, was in den unendlichen Weiten auch nur entfernt an Menschen erinnert, vom Screen zu tilgen.

Tja, bei allem Verständnis für die ausgebeutete Klasse, aber jetzt muß etwas gegen GAR unternommen werden. Nur: Wer kann helfen? Wer kann die Menschheit retten? Genau, genau: der Commander der Angriffsfregatte „SLDF Defiance", der seit Jahr und Tag auf einen so ehrenvollen Einsatz wartet. Mit Hilfe seiner VIPER-Einheit, einem echt starken Angriffsandroiden, *kann* er den Job schaffen. Aber er muß ein verdammt guter Stratege sein!

Er (also Ihr) muß mit seinem Raumschiff erstmal schnurstracks in Richtung Parin zerren, wo sich GAR mit seiner Elitetruppe verschanzt hat. Dort, in (oder sagt man in diesem Falle 'auf'?) Parin befindet sich der SLDF-Stützpunkt, fünf fünfstöckige Gebäude (mit je bis zu fünfzig Zimmern pro Stockwerk!). Ziel der ganzen Aktion ist es, den Verteidigungscomputer wieder in Schwung zu bringen, den GAR bereits zerstört hat. Was der Hyper-Robot nicht weiß: Irgendein schlauer Operator hat Sicherheitskopien des Programmes für den Verteidigungscompi gemacht. Alles in allem sind das 25 Disketten, die – mit der Ordnung scheint er es nicht so gehabt zu haben – überall im Gebäudekomplex verstreut sind. Mit Eurem VIPER-Droiden müßt Ihr nun versuchen, sämtliche Disketten zu finden, sie zunächst in seine Festplatte „einzulegen" und dann die Daten in die Zentraleinheit zu übertragen.

Das Überleben wird dem Droiden allerdings echt schwergemacht: In den labyrinthartigen Gängen wimmelt es nur so von Fallen und feindlichen Robots, die ihm ans Leder wollen. Ist der VIPER einmal hinüber, gibt's kein Pardon: Das Spiel beginnt von vorn, oder man greift auf einen (hoffentlich) vorher abgespeicherten Spielstand zurück. Der menschheitsrettende VIPER-Droid läßt sich (per Maus) ganz ausgezeichnet steuern. Während man seinen Weg im Plotterdisplay (linker Monitor) sozusagen in der Aufsicht verfolgen kann, zeigt der rechte Monitor die „Sicht" des Droiden in den Gängen des SLDF-Stützpunktes. Während man bei den ersten Spielversuchen noch einigermaßen verwirrt von den zahlreichen Objekten, Türen und Räumen, die man findet, ist, lichtet sich das Dunkel bald (mit Hilfe der Anleitung). Außerdem gibt es jede Menge Icons, die helfen, die Situation unter Kontrolle zu behalten. Findet man etwa ein fremdes Objekt in den Gängen, klickt man es einfach mit der rechten Maustaste an, um prompt einiges über seinen Sinn und Zweck in der Meldungsanzeige zu erfahren. Handelt es sich um ein nützliches Objekt, Schlüssel, Waffe, Energiekristall etc., nimmt man es – ebenfalls per Mausklick – in einen der zehn Lagerbehälter auf.

Die wichtigsten Objekte sind (neben den 25 Disketten) der Disk Controller Chip und der Computer Interface Chip. Wichtigster Raum ist der Main Computer Room, in dem die Daten übertragen werden können.

Tja, – wie sagt man so schön: Alles zu beschreiben, was dem VIPER-Droiden im Laufe seiner Mission so zustoßen kann, würde den Rahmen dieses Beitrags schlicht sprengen. Aber apropos sprengen: Auch die Ballersequenzen, die unser Droidenheld gegen die Schergen des Bösen durchzustehen hat, konnten (mir) gefallen. Wie überhaupt das gesamte Game eine durchaus interessante Mischung aus Action, Strategie und Adventure darstellt. Die Grafik geht in Ordnung, und besonders die Steuerung ist – wie gesagt – bestens gelungen. Wer seine langen, einsamen Nächte grundsätzlich lieber vorm Rechner als in der Kneipe zubringt, dürfte mit DAY OF THE VIPER den richtigen Griff tun.

Gabi Straube

Grafik	**9**
Story	**8**
Steuerung	**Maus**
Atmosphäre	**8-9**
Preis/Leistung	**8**

Foto: Atari ST

Von „Erz"-Feinden und Fördermengen

Programm: Full Metal Planet, **System:** Amiga (getestet), ST, PC, **Preis:** ca.85 DM, **Hersteller:** Infogrames, Lyon, Frankreich, **Muster von:** GTI Software. Tel: 06171/73048

Tja, diese französischen Softwarehäuser lassen sich schon was einfallen! Nach diversen Erfolgstiteln in der Vergangenheit hat nun **INFOGRAMES** mal wieder „zugeschlagen". Mit dem neuen Produkt **FULL METAL PLANET** ist eine Umsetzung des gleichnamigen Strategie/Brettspiels für die 16-Bit-Rechner entstanden. Wer das Spiel noch nicht kennen sollte, muß zuerst einmal etwas zur Hintergrundstory erfahren: 1-4 Spieler (Roboter oder Menschen) versuchen, auf einem fiktiven Planeten mit einem Raumschiff zu landen, dort eine Raumstation zu stationieren, um dann dort soviel Erz wie möglich zu fördern. Natürlich sucht jeder über kurz oder lang seine eigenen Vorteile, und so entstehen spannende Strategieduelle, bei denen man unter anderem das Erz des Gegners zerstören oder beschlagnahmen kann, seinen Expansionsdrang so ausübt, daß strategisch wertvolle Gebiete zuerst erobert werden usw...

Hierzu stehen jedem Mitspieler Barken, Schnellboote, Transporterkrabben, Panzer und Gezeitenraupen zur Verfügung. Mit anderen Worten heißt dies, daß man eine ganze Armada selbstproduzierter Land- und Wasserfahrzeuge lenken muß, um zuletzt (nach maximal 25 Spielrunden) siegreich zu sein! Normalerweise sind diese Brettspielumsetzungen meistens recht trockene und farblose Angelegenheiten, die zwar auf die Strategie, aber erst an zweiter Stelle auf die Grafik und die Animation im Spielablauf Wert legen. Anders bei INFOGRAMES, denn hier hat man sich wirklich die Mühe gemacht, alle Möglichkeiten, die eine Softwareumsetzung auf die 16-Bit-Rechner bietet, auch auszuschöpfen. Die Grafik ist wirklich gut gelungen und vermittelt schon allein eine besondere Spielatmosphäre. Besonders hervorzuheben ist in diesem Zusammenhang der Effekt der Gezeiten! Man sieht bei der Detailübersicht des Kontinents richtig, wie das Wasser allmählich ansteigt, bzw. wieder abfließt (Ebbe und Flut – ein toller Effekt, der zudem noch – wie auch an vielen anderen Stellen im Spielablauf – mit passenden digitalisierten Geräuschen untermalt wird). Die Brettspielvorlage ist der Übersichtlichkeit halber mit 851 sechseckigen Waben aufgeteilt. Diesen Modus kann man auch bei der Softwareversion wahlweise ein- oder ausschalten. Jede Einheit kann halt nur bestimmte Zugfolgen durchführen, weil alles in einzelnen Spielrunden abläuft. Klickt man mit der Maus (übrigens ist die Handhabung des Programms eine wahre Freude) ein Fahrzeug zum Fortbewegen an, so erscheint in einer gestrichelten Linie innerhalb eines jeden Punktes sofort die Zahl der bereits durchgeführten Schritte. Stößt man an eine für das Gefährt unpassierbare Grenze, so stopt auch der Mauszeiger sofort und signalisiert dadurch, daß es in dieser Richtung nicht weitergehen kann! Die Erzvorkommen sind durch sichtbare „Brocken" des Metalls gut auf der Karte auszumachen. Durch die Transporter kann man das Erz mit Hilfe eines Krans verladen und zur Raumstation (Mutterschiff) transportieren. Hier abgeladen, wird es auf der Habenseite des einzelnen Mitspielers verbucht. Die Dauer einer Spielrunde kann man anhand einer Uhr zuvor im Programm festlegen, so daß nach Ablauf der zur Verfügung stehenden Zeit der nächste Mitspieler (oder vom Computer gesteuerter Roboter) an der Reihe ist. Im Spielverlauf gibt es zahlreiche Möglichkeiten, die für Abwechslung sorgen: Brükken müssen gebaut werden, um Erz aus Riffs zu bergen, ein Nichtangriffspakt mit einem Mitspieler kann geschlossen werden, genauso wie ein Bündnis, um gegen übermächtig gewordene Gegner gemeinsam vorzugehen. Fahrzeuge, die am Uferrand von der Ebbe überrascht werden, bleiben plötzlich stecken, oder unverhofft auftauchende Kampfpanzer des Gegners zerstören das eigene Gefährt oder nehmen es gefangen! Das Spiel ist sehr komplex, und man benötigt schon ein bis zwei Stunden, um alles zu beherrschen (an dieser Stelle ist die informative Anleitung zu loben). Hat man aber alles „geschnallt", macht FULL METAL PLANET riesigen Spaß. Natürlich kann man das Spiel jederzeit auf einer formatierten Leerdiskette abspeichern, und sogar an einen „Wappeneditor" (mit dem man sich sein eigenes Identifikationswappen malen kann) wurde gedacht. Die Spielkarte ändert sich übrigens immer bei jeder neuen Partie in Teilbereichen, so daß auch hier langandauernder Spielspaß garantiert ist.

ASM HIT

»FULL METAL PLANET – ein bezauberndes und zugleich spannendes Gesellschaftsspiel!«

Kommen wir nun zur Bewertung des Strategiespiels: Die Grafik und die Animation sind für eine Brettspielumsetzung überdurchschnittlich gut. Man hat hier bei INFOGRAMES viel Liebe zum Detail durchblicken lassen. Alles ist sehr übersichtlich, und wobei es bei diesem Spielgenre vor allem ankommt – ohne langes Suchen mit einem Blick zu erkennen. Die Handhabung möchte ich ebenfalls als besonders gelungen hervorheben, denn man kann sowohl mit der Maus als auch per Tastatur die notwendigen Befehle erteilen und die entsprechenden Aktionen ausführen. Hier könnte sich manch einer der heutigen Softwareproduzenten eine Scheibe abschneiden!

Nun zum entscheidenden Punkt bei einem strategisch angelegtem Programm, nämlich die Beurteilung des Inhalts „Technik/Strategie": FULL METAL PLANET hat als Brettspiel einiges zu bieten, und so mußte man sich bei INFOGRAMES schon etwas einfallen lassen, damit die Computerumsetzung mithalten konnte. Dies ist meiner Meinung nach hervorragend gelungen. Das Spiel hat nichts von seiner ursprünglichen Faszination verloren und bietet über die Brettspielmöglichkeiten hinaus noch zusätzliche Überraschungen!

Der Spielwert ist anhand der sich ständig ändernden Karte und der Möglichkeit, sowohl ein paar Freunde (oder wenn man allein ist) auch mal den Computer zu einer Partie aufzufordern, ebenfalls hoch. Bleibt noch das Preis/Leistungsverhältnis, welches unter diesen Voraussetzungen zwangsläufig positiv ausfällt.

Fazit: FULL METAL PLANET ist ein guter Beweis dafür, daß man mit etwas Fantasie und dem Willen, mal etwas Neues auszuprobieren, durchaus auch ein Brettspiel abwechslungsreich und spannend (mit den tollen Möglichkeiten die heute durch die 16-Bit-Rechner geboten werden) gestalten kann. Ich gratuliere INFOGRAMES zu diesem Spiel! *U.W.*

Grafik	9
Handhabung	11
Technik/Strategie	10
Spielwert	10
Preis/Leistung	10

FULL METAL SELECT

Programm: Presumed Guilty!, **System:** IBM & Kompatible (getestet, CGA & EGA), C-64 (reingeschaut), **Preis:** ca. 85 Mark bzw. 35 Mark (C-64), **Hersteller:** Cosmi, USA, **Muster von:** 7

EIN ECHTER SPIONAGE-THRILLER

Lange Zeit war's ruhig um den amerikanischen Softwareproduzenten **COSMI**, doch mit ihrem neuesten Produkt, namens **PRESUMED GUILTY!**, haben die kreativen Macher wieder einmal voll zugeschlagen. In dem Spiel, das nach außen hin deutliche Züge eines Strategieprogrammes trägt, sich im weiteren Spielverlauf aber immer mehr als ein Adventure entpuppt, haben die Programmierer ein Szenario inszeniert, welches zwar zum jetzigen Zeitpunkt eher futuristisch erscheint, in der nahen Zukunft jedoch schon Wirklichkeit werden könnte.

Wir schreiben den 24. Juni 1996. An einem sonnigen Mittwochmorgen nimmt nach langer Vorbereitungsphase das weltumspannende Datennetz COPNET (Computer Operated Policing NETwork) seinen Betrieb auf. Mit ihm könnte der gesamte Polizeibetrieb revolutioniert werden, das organisierte Verbrechen für immer der Vergangenheit angehören. Dieses Datennetz ermöglicht es nämlich autorisierten Ermittlungsbeamten, auf einen schier unbegrenzten Pool an Informationen zurückzugreifen, was nach Ansicht der Macher den Schlüssel zur Verbrechensbekämpfung darstellt. Wenn man einmal von den Kritikern, die Orwell'sche „Big-Brother"-Visionen mit dem neuen System verbinden, absieht, so finden sich noch eine Reihe weiterer Gegner von COPNET, die mit allen Mitteln einen Erfolg des verheißungsvollen Systemes zu verhindern suchen. Als einfacher COPNET-Beamter sollte man sich anstatt mit derartig grundlegenden Problemen lediglich mit kleineren Bagatellen abgeben. Urplötzlich jedoch steckt man mittendrin zwischen den Zahnrädern unbekannter Kräfte, die auf des Spielers Kosten einen regelrechten Machtkampf auszutragen scheinen.

Gleich nach der System-Initialisierung, in der Ihr Euch als autorisierte Person in COPNET einschreibt, gefolgt von der Eingabe eines 20stelligen Passwords, scheint den ersten gewagten Schritten auf dem neuen Terrain nichts mehr im Wege zu stehen. Unwichtige Meldungen ziehen Euch in ihren Bann. Doch auf einmal bringt Euch ein scheinbarer Systemabsturz, wie er in der Anfangsphase schon vorkommt, wieder auf den Boden der Realität zurück.

Einer jener idiotischen Hacker, so hat es den Anschein, wollte Euch einen Streich spielen. Die zurückgelassene Nachricht läßt jedoch erste Zweifel aufkommen, ob vielleicht hinter dem Spaß nicht doch knallharter Ernst steckt. So kündigt THE FALCON (so der Name des Hackers) in wenigen Zeilen an, daß er das komplette System zum Erlahmen bringen werde, indem er den Spieler eines Verbrechen bezichtige, welches er gar nicht begangen habe. Zu diesem Zwecke wären nur kleinere Hackereien in den COPNET-Datenbanken vonnöten, und schon stehe der Spieler selbst als Hauptverdächtiger auf der Liste eines Verbrechens, womit letztendlich die Unfähigkeit des Systemes bewiesen wäre. Als sich dann wenige Spielminuten später eine Meldung abrufen läßt, wonach ein führender amerikanischer Wissenschaftler auf mysteriöse Weise bei einem Autounfall ums Leben kam, bestehen keinerlei Zweifel mehr über den Wahrheitsgehalt der Worte des anonymen Hackers. Schließlich werden bald erste Verdächtigungen gegen Euch angestellt. So bestünden Beziehungen des Spielers zur russischen Botschaft, wie auch direkte Verbindungen zu besagtem Unfall. Des weiteren meldet sich auch THE FALCON von Zeit zu Zeit zurück, jedesmal mit der Nachricht, daß ihm nur noch soundsoviel Buchstaben an des Spielers Codewort fehlen würden, womit er endlich die Bloßstellung des Spielers sowie des Systems vollziehen könnte.

Ich möchte eigentlich nichts weiter zum Spielablauf von PRESUMED GUILTY! verraten, denn spätestens bis zum zweiten Mord eines Wissenschaftlers dürftet ihr die Verstrickungen und Hintergründe des eigentlichen Spionage-Stückes zumindest in Ansätzen durchschaut haben. Erste Ansatzpunkte für die Ermittlungen zur Entlastung der eigenen Person bietet eine mitgelieferte Cassette, auf der sich zahlreiche Mitschnitte von Telefonaten, Sitzungen etc. befinden. Diese Texte lassen sich übrigens auch vom Programm aus abrufen, so daß ein schlechtes englisches Hörverständnis zum Glück nicht bestraft wird. Als Beispiel für diese Dokumente sei ein Mitschnitt von der National Sozialistischen Allianz in Hamburg genannt, der mit frenetischen „Zieg Heil! Zieg Heil!"-Rufen (man beachte den durchdringenden Zisch-Laut) endet. Neben deutschen Nazis rufen auch andere geschichtliche Ereignisse die Verwunderung oder gar die Angst des Spielers hervor. So wurde z.B. die sowjetische Perestroika samt Gorbatschow von unzufriedenen Generälen kurzerhand abgesägt, so daß wieder der Kalte Krieg die Beziehungen zwischen Ost und West bestimmt.

Der Reiz von PRESUMED GUILTY! liegt in dem realistischen Aufbau des Programmes, der äußerlich von einem Netzsystem im Großformat nicht zu unterscheiden ist. Informationen lassen sich ganz bequem anfordern, ständig tickern neue Meldungen herein und so fort. Desweiteren werden dem Spieler auf Anfrage wohlgemerkt diverse Dossiers zu bestimmten Personen sowie Bildmaterial zu einzelnen Vorfällen übermittelt. Daneben steht auch noch eine strenggeheime Informationsquelle zur Verfügung, deren Password aber erst mühsam gefunden werden muß. Zuguterletzt kann der Spieler am Computer langwierige Laborarbeit nachvollziehen. Ein Beispiel hierfür mag die Untersuchung der Lippenstift-Spuren an dem Pullover des ersten Opfers sein, die eindeutig einer Kollegin zuzuordnen sind.

Ich könnte sicherlich noch seitenlang weitere Vorteile von PRESUMED GUILTY! aufzählen, doch sei zum Schluß nur noch gesagt, daß Grafik, Steuerung und sonstige technische Details für diese Zwecke vollauf in Ordnung gehen. Für Strategieexperten mit dem Hang zum Adventure verspricht PRESUMED GUILTY! jedenfalls eine nicht enden wollende Unterhaltung auf längere Zeit hinweg.

Torsten Blum

»Fantastisches Abenteuer!«

(C-64/IBM)	
Grafik	6/8
Handhabung	10/10
Technik/Strategie	10/10
Spielwert	11/11
Preis/Leistung	9/9

SPIELE VOM

INTRUDER

SPIELART : SHOOT'EM UP

Wir schreiben den 4. September 2269.
An Bord eines besonderen Raumschiffs, zwischen Mars und Jupiter, sind ganz normale Gegenstände plötzlich außer Kontrolle geraten : der Computer stürzt ab, eine Zahnbürste zerbricht eine Luke und fliegt in den Weltraum.
Die Lichter gehen aus, eine Sirene heult auf... Doch es kommt noch schlimmer : alle Verbindungen mit der Erde sind unterbrochen... vermutlich passiert dort gerade das Gleiche !
Beim Eintritt in die Atmosphäre ertönt plötzlich eine metallische Stimme : « You are INTRUDERS »... Sie sind Eindringlinge !
Ein « wahnsinniges » Shot'em Up !!

SPIELART : ARCADE SPIEL

PUFFY'S SAGA

SUPER PUFFY : Dank der putzigen Grafik ein Mordsspaß für alle Altersgruppen.
C. Borgmeier, Amiga Joker Feb. 90.

Gauntlet und Pac-Man : PUFFY'S SAGA bietet von beidem etwas und noch viel, viel mehr !
B. Zimmermann, ASM.

TWINWORLD

Blue Byte

UBI SOFT
Entertainment Software

Alles ist optimal auf den Spielzweck ausgerichtet, um dem Spieler ein audio-visuelles Erlebnis zu bescheren. In TWINWORLD unbedingt reinschauen.
Amiga Magazin, Nov. 1990

TWINWORLD spielt sich prächtig. Es ist ein famoses Jump & Run Spiel, das von herrlicher Grafik, guter Spielbarkeit und vielen Details lebt.
C. Borgmeier, Kickstart Nov. 1989.

FEINSTEN

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL

SPIELART: SPORTSIMULATION

GREAT COURTS
Blue Byte
THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION
UBI SOFT

TILT D'OR CANAL+

GEN D'OR

« GREAT COURTS » ist eine super Umsetzung des Tennissports auf dem Amiga. Bei Tennis auf dem Amiga führt kein Weg an Great Courts vorbei.

Amiga Magazin. Nov. 89.
Sportspiel-Fans sollten mal ein paar Ballwechsel riskieren, es lohnt sich.
Powerplay. Nov. 89.

GREAT COURTS ist zweifellos der beste Versuch, ein Tennisspiel auf 16-Bit umzusetzen.
ASM. Oct. 89

SPIELART: ROLLENSPIEL

Suchen Sie ein kombiniertes Action-Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und interessanten Effekten, gewürzt mit einem Schuß Humor, dann sollten Sie sich dieses Spiel unbedingt ansehen.
T. Bosch, ST Magazin Dec. 89.
Das Warten hat sich gelohnt, Ubi Softs IRON LORD ist ein Ritter ohne Fehl und Tadel!
C. Borgmeier, Amiga Joker Jan. 90.

IRON LORD
UBI SOFT
Entertainment Software

GEN D'OR

SPIELART: ADVENTURE

BAT
UBI SOFT
Entertainment Software

Sie sind Agent des BAT und eine neue Mission erwartet Sie. Der berühmte Wissenschaftler Vrangor, und Merigo, ein kleiner Betrüger haben gedroht über Terrapolis, eine der wichtigsten Städte von Selenia, nucturobiogeische Bomben explodieren zu lassen. Die Regierung hat ein Ultimatum von 10 Tagen bekommen, um die Evakuierung vorzunehmen, und Vrangor den Planeten zu überlassen. Nun sind Sie dran. Terrapolis Zukunft liegt in Ihren Händen. Bringen Sie Vrangors Pläne zum scheitern.

IM BLICKPUNKT

In den ersten Monaten des neuen Jahrzehnts ist mit einer äußerst interessanten Veröffentlichung des englischen Herstellers PALACE SOFTWARE zu rechnen, die insbesondere alle Stratgiefreunde ansprechen dürfte. Grund genug für ASM, die ersten Ansätze des möglicherweise exzellenten Programmes etwas näher unter die Lupe zu nehmen. Mit DRAGONS BREATH könnte das in England angestammte Softwarehaus jedenfalls die Softwaresaison '90 mit einem gehörigen Donnerschlag einläuten, darf man den ersten Grafiken und Soundpassagen in der Vorabversion Glauben schenken. Nach Hits wie BLACK CAULDRON oder BARBARIAN II, um einmal ein wenig die Legenden von PALACE SOFTWARE aufzuwärmen, wäre es den Jungs von der Insel schließlich durchaus zuzutrauen, daß sie mit ihrem neuen Werk ebenfalls ganz groß abräumen.

DRACHEN & SO ...

Im Herzen des Landes von Anrea findet sich das geheimnisumwitterte Dorf Dwarf Mountain, in dessen Nähe das legendäre Schloß Great Castle gelegen ist. Schon seit langem kursieren in der Bevölkerung die Gerüchte, daß ein Betreten des Schlosses mutigen Abenteurern die Unsterblichkeit schenken könnte. Zu diesem Zweck sei es vonnöten, das Thronzimmer von Great Castle zu betreten, wo einem schließlich das gottähnliche Leben verliehen werde. Allerdings geben die unzähligen Sagen keinerlei genaue Beschreibungen, wie sich besagtes Dorf und naheliegendes Schloß auffinden lassen. Lediglich ein Talisman berge den Weg zu dem verheißungsvollen Ort. Jedoch wurde dieses heilbringende Schmuckstück der Sage nach zerstört. In letzter Zeit konnte man aber neue Gerüchte vernehmen, wonach der Talisman immer noch existiere, wenn auch in Einzelteilen im ganzen Land Anrea verstreut. So machen sich drei mutige Abenteurer auf die langwierige Suche nach den Bruchstücken des Talisman, deren Zusammensetzung den Weg zur Unsterblichkeit freigibt. Soweit ein Auszug aus der vielversprechenden Spielstory von **DRAGONS BREATH**, dem im Frühjahr erscheinenden Strategieprogramm von **PALACE SOFTWARE**. Bevor ich aber näher auf das eigentliche Spiel eingehe, möchte ich noch einige Worte über die uns vorliegende Vorabversion verlieren. Unglücklicherweise erwies sich die von PALACE SOFTWARE stammende Demodisk nämlich „nur" als eine Art überdimensionierte Slideshow, in der einem mehrere Minuten lang DRAGONS BREATH förmlich eingetrichtert wurde. Aufgrund dieser Umstände hängen folglich so ziemlich alle in diesem Blickpunkt gemachten Aussagen über das neue Strategiespiel in der Schwebe, denn ein Spielablauf läßt sich aus so einem Preview weiß Gott nicht erkennen. Deswegen kann ich mich bei der Schilderung des „möglichen" Spielverlaufes von DRAGONS BREATH auch nur auf die etwas spärlich geratenen Informationen seitens PALACE SOFTWARE verlassen, die einen kleinen Eindruck über das spätere Spielgeschehen geben mögen. Während des gesamten Spieles besteht eine Hauptaufgabe der drei Spieler (zur Not springt auch der Computer ein) darin, Informationen von umherziehenden Händlern zu kaufen, um nähere Hinweise über den Aufenthalt der Bruchstücke und dergleichen mehr zu erlangen. Ferner bieten jene Kaufleute dringend benötigte Zutaten zu eigenen Zaubertränken an, denen ebenfalls eine Schlüsselrolle im Spiel zukommt. Daneben haben die Programmierer von PALACE aber auch die strategischen Elemente nicht zu kurz kommen lassen. So gilt es zu Spielbeginn erst einmal, eine schlagkräftige Armee bestehend aus Drachen, aufzubauen. Schließlich stellt diese Armee den Garant für die Ausbildung eines eigenen Imperiums dar, lassen sich mit ihr doch Dörfer und Städte im Land Anrea unter eigene Herrschaft bringen, so daß letztendlich durch die stetigen Steuereinnahmen die persönlichen Finanzmittel nicht versiegen.

Im Gegensatz zum spielerischen Bereich, wo sich zugegebenermaßen nur wage Aussagen machen ließen, fällt eine vorausschauende Beurteilung der Grafik sowie des Sounds von DRAGONS BREATH wesentlich leichter, da man hier wenigstens „greifbare" Ergebnisse zu Gesicht bekam. Gerade von der grafischen Gestaltung wird sicherlich später der eigentliche Reiz dieses Strategiespieles ausgehen. In der Slideshow gab es jedenfalls allerhand grafische Leckerbissen zu bestaunen wie z.B. sehr detailliert gehaltene Landkarten oder Infoscreens, die das spätere Spiel schmücken werden. Grafiker *SIMON HUNTER* hat bei DRAGONS BREATH zweifelsohne seine Fertigkeiten voll unter Beweis gestellt, wenn man den „schön gezeichneten Grafiken im Preview trauen darf. Genauso brilliant wußten einzelne Soundpassagen während des Demos zu gefallen, wobei man natürlich stark zweifeln darf, ob gerade diese Stükke im Endprodukt Verwendung finden werden.

Alles in allem bin ich sehr gespannt, zu was sich diese guten Ansätze entwickeln werden. Es bleibt nur zu hoffen, daß PALACE SOFTWARE die vielen schönen Grafiken und sonstigen Finessen in ein möglichst komplexes Strategiespiel einbindet, das sich vom Einerlei dieser Zeit abhebt. Wir von ASM werden jedenfalls in Sachen DRAGONS BREATH am Ball bleiben.

Torsten Blum

Erste greifbare Ergebnisse: wunderschöne Grafiken

STRAPSE & STRIPPEN

Programm: Deluxe Strip Poker, **System:** Amiga, ST, IBM-PC (alle angeschaut), Apple IIGS, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** CDS Software, Doncaster, England, **Muster von:** CDS, England.

Wieder einmal ist Strippen angesagt. Erneut geht es darum nacheinander zwei Modelle bis auf die Grundfesten auszuziehen, indem man blufft oder „einfach" die besseren Karten hat. Einen neuerlichen Versuch hat nun schon zum wiederholten Male **ART-WORX/CDS** unternommen, vornehmlich den Herren eine nette Freizeitbeschäftigung zu bescheren. Zum Spielablauf des am 24.11. 1988 (!!!) geprägten Produktes **DELUXE STRIP POKER** (im Titel-Screen heißt es übrigens **Strip Poker II**) ist eigentlich nicht viel zu sagen; man kennt ja derartige Games bereits. Man bekommt vom Computer seine Karten, bietet, überbietet oder hält mit, in der Hoffnung nach einmaligem Tausch von Karten die Girls zu schlagen. Wenn die Damen, die übrigens recht leicht bekleidet zum Poker antreten, nahezu Pleite sind, bieten sie einige Kleidungsstücke an. Diese werden dann vom Rechner entfernt, und das Spiel geht so lange weiter, bis die Mädels splitternackt, wie der Digitaliseur sie schuf, vor uns liegen. Verliert der Spieler über 500 Dollars, ist das Game für ihn over. Falls man schon vorzeitig die „Partie" beenden möchte, drücke man bei Amiga und ST das rechte Mausohr (man muß allerdings noch eine Runde spielen) und beim IBM-PC die ESC-Taste.
Ein x-beliebiger Tastendruck (jedenfalls bei Amiga) erlaubt uns, das Girl in voller Pracht (ohne die Spielleiste) zu bewundern, während der nächste Druck die sogenannte „Boss-Funktion" aktiviert: Der Bildschirm wird schwarz, das Mädel bleibt so lange verschwunden, bis man erneut wieder einen Key gepressed hat.
Man hat es mit zwei Damen „zu tun": Susi und Melissa. Während Susi schon nach relativ kurzer Zeit entwaffnet werden konnte (sie spielt relativ simpel; so, als würde sie es geradezu darauf anlegen, ihre Klamotten abzulegen), ist Melissa für mich eine etwas härtere Nuß gewesen. Diese blufft zwar auch ganz schön oft, sucht aber einen geraden Weg zum Erfolg. Dies sieht man ihrer Taktik, einen Weg, den sie nicht verläßt. So ist es vorteilhaft, wenn das Girl den Anfang macht. So kann der Spieler erkennen, was die Dame auf der Hand hat. Besonders dann, wenn sie neue Karten kauft. Wenn sie eine verlangt, kann man fast immer davon ausgehen, daß sie ein Doppelpaar hat. „Das ist logisch", werden jetzt viele denken, aber: Melissa blufft nicht so oft wie Susi! Irgendwie beschleicht mich auch das Gefühl, daß das Model genau weiß, welche Trümpfe ich im Ärmel (oder in der Unterhose?) habe. Eine Frau, die weiß, was Sache ist. Die Folge: Sie steigt früh aus, besonders dann, wenn man einen echten Hammer auf der Kralle hat. Bei Susi ist das anders. Sie verwirrte mich immer wieder mit einem Gewinn-Blatt, das gerade mal so über meinem lag. So nimmt sie vier Karten und legt mir drei 2er oder gar 'nen Full House hin. Im großen und ganzen aber ist sie einfach zu schlagen. Nach ungefähr 45 Minuten hatte ich beide Models entkleidet und DELUXE STRIP POKER „durchgespielt"...
Noch etwas zur Grafik der einzelnen Versionen: Mal ganz davon abgesehen, daß man sich nicht gerade Top-Modelle ausgesucht hat, sind die Girls bei den Amiga- und ST-Fassungen recht „mager„ digitalisiert. Die IBM-Mädel (EGA) sehen dagegen noch schauriger aus. Sie wurden so grobschlächtig dargestellt, daß man sie Pixel für Pixel (besser: Pickel für Pickel) „bestaunen" kann. CDS hat mit diesem Programm sicherlich kein Meisterwerk hingelegt; es ist auch nicht originell. Ein STRIP POKER halt, wie wir ihn schon seit langem kennen. Witzig auch die deutsche Anleitung: Hier spricht man von einer „Hauptstraße", wenn man den Royal Flush meint, und einer „Farbflöte" (Flush). Auch „volles Haus" und „Viererpasch" sind von schlechten Eltern! Größter Nachteil: Die Spielstärke der Computer-Gegnerinnen ist zu schwach. *Manfred Kleimann*

	IBM-PC/ST/Amiga
Grafik	**3 / 7 / 7**
Handhabung	**5 / 10 / 10**
Technik/Strategie	**2**
Spielwert	**2 / 3 / 3**
Preis/Leistung	**2 / 3 / 3**

KLAPPE! DUNGEON MASTER-DIE 2.

Programm: Chaos Strikes Back, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** FTL, USA, **Muster von:** 18.

Eine glatte Frechheit, die sich das amerikanische Softwarehaus **FTL** da erlaubt hat. Geschlagene zwei Jahre haben sie die heißhungrige Compu-Gemeinde auf den Nachfolger des legendären *Dungeon Master* warten lassen, obwohl dieses phantastische Rollenspiel schon seit Monaten bis zum Letzten ausgereizt war. Dem Himmel oder besser gesagt den „Göttern" von FTL sei Dank, jetzt gibt's ihn endlich, den lang herbeigesehnten Nachfolger, dessen Name **CHAOS STRIKES BACK** eingefleischte DUNGEON MASTER-Fans schon erahnen läßt, was für Gemeinheiten auf sie zukommen werden.

Nachdem es unseren vier Helden gelang, die endlosen Gangfluchten von Lord Chaos Mannen zu säubern und diesem Schlitzohr zuguterletzt noch selbst das Handwerk zu legen, kehrte langsam wieder Ruhe in das schwer gebeutelte Viborg ein. Doch schon bald mußte der hoch angesehene Grey Lord zu seinem Erschrekken feststellen, daß Lord Chaos trotz seiner schweren Niederlage sein Machtimperium erneut etablieren konnte. So bleibt den vier Champions der Champions, wie sie in die Geschichte von Viborg eingegangen sind, nichts anderes übrig, als sich auf ihre alten Tage zum zweiten Mal in die mörderischen Dungeons des Lord Chaos zu begeben.

Soweit zur „vielversprechenden" Story von CHAOS STRIKES BACK. Ersten Befürchtungen zufolge wäre die Bezeichnung „Nachlader" wesentlich treffender für das neue Werk von FTL gewesen als das oben gebrauchte Wort Nachfolger. Schließlich ließ der Schriftzug „Expansion Set 1" auf dem Cover von CHAOS STRIKES BACK eigentlich nur diesen einen Schluß zu. Aber die Macher haben sich, gängigen Praktiken zum Trotz, dazu entschlossen, ein von DUNGEON MASTER unabhängiges Programm zu schreiben. Den Nicht-Besitzern des „Oldtimers" DUNGEON MASTER sei jedoch gesagt, daß sie mit dem Nachfolger nicht allzuviel anfangen können. Während es die alten DUNGEON MASTER'ler sicherlich freuen dürfte, wird es die potentiellen Neu-Einsteiger zweifelsohne traurig stimmen, daß man bei CHAOS STRIKES BACK die alte Charakterdisk von DUNGEON MASTER wiederverwerten kann. Ohne diese nämlich, so mußte ich feststellen, wird auch noch so gewieften Adventurern schon nach wenigen Minuten ein gellender Todesschrei entgegenschallen, zum Zeichen, daß man die Leben der eigenen vier Champions verwirkt hat. Traurig, aber wahr.

In Bezug auf den eigentlichen Spielaufbau scheint die Softwaregeschichte bei CHAOS STRIKES BACK förmlich stehengeblieben zu sein, denn verglichen mit dem Vorgänger hat sich schlichtweg gar nichts geändert. Das erste Indiz für diese kühne Behauptung liefert die komplett von DUNGEON MASTER übernommene Steuerung, bestehend aus einem gut durchdachten Icon-Menü-System. Den Eindruck, daß es sich bei CHAOS STRIKES BACK um eine 1:1-Kopie handelt, wurde ich im weiteren Verlauf meines Testes nicht mehr los. So mußte ich meine zweite „herbe" Enttäuschung beim Anblick der Grafik einstecken. Schließlich haben die Programmierer anscheinend an keiner Stelle auch nur den Versuch unternommen, neue grafische Elemente in den Spielablauf zu integrieren, die sich von den altbekannten steinernen Gangfluchten etwas abheben würden. Glücklicherweise erweist sich die „Monster-Ersatzbank" von FTL als gut besetzt, denn die blutrünstigen Gegner wurden teilweise komplett neu gestaltet, so daß einem wenigstens in Sachen Sprites & Animation neue Leckerbissen bevorstehen.

Die wahren Fans von DUNGEON MASTER mögen mir jetzt ankreiden, daß die Macher bei CHAOS STRIKES BACK überhaupt nichts mehr hätten besser machen können, da der Vorgänger schon perfekt gewesen sei. In Anbetracht der Tatsache, daß es derzeit nichts Vergleichbares zu den FTL-Produkten auf dem Markt gibt, mag dies stimmen. Ich jedoch hätte mir ein gänzlich neues Outfit von DUNGEON MASTER II gewünscht.

Zum Schluß noch einige Worte zu den Schwierigkeiten von CHAOS STRIKES BACK. Gleich zu Beginn können erprobte Abenteurer ihre ganzen Fertigkeiten an den Tag legen, wenn es eine Horde wildgewordener Killerwürme niederzumetzeln gilt. Aber auch sonst gibt's bei CHAOS STRIKES BACK nicht allzuviel zu lachen, denn die zahlreichen Gegner sind schon in den Anfangslevels wesentlich härter gesotten, als dies noch bei DUNGEON MASTER der Fall war. Zum Glück, möchte man meinen, haben die Programmierer eine Art Orakel auf einer zweiten Diskette untergebracht, das einem ständig Tips zur weiteren Vorgehensweise liefert. Dagegen war mir der Nutzen von dem ebenfalls auf dieser Diskette befindlichen Champion Picture Editor, mit dessen Hilfe sich die „Passfotos" der vier Champions neu zeichnen lassen, nicht ganz klar.

Aus Solidarität zu den Nicht-Besitzern von DUNGEON MASTER habe ich beim Nachfolger CHAOS STRIKES BACK keinen Hitstern gezückt. Natürlich möchte ich damit keinesfalls die immensen Schwierigkeiten in Form von Monstern etc. bestrafen, sondern lediglich die Tatsache, daß Neulinge nur geringe Chancen haben, es in diesem Spiel zu etwas zu bringen. Der hohe Preis für ein zwar technisch perfektes Spiel, das sich aber nahezu gar nicht vom Vorgänger unterscheidet, bietet eine zweite Gelegenheit zur Kritik. Doch den vielen heißhungrigen Fans winkt nach der Entrichtung des recht hohen „Eintrittsgeldes" ein monatelanger Spielspaß...

Torsten Blum

Grafik	**10**
Story	**8**
Vokabular	**menügesteuert**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**7**

Auf ein Neues: Monatelanger Spielspaß für Eingeweihte!

DER AMIGA-SOUND-VERDOPPLER

Music-Box

Programm: Oktalyzer, **System:** Amiga, **Preis:** 99 DM, **Hersteller:** Verlag Mayer, **Muster von:** Verlag Mayer, Hammerbühlstr. 2, 8999 Scheidegg.

Schon seit längerer Zeit ist bekannt, daß es per Software möglich ist, dem Amiga mehr als die vier Hardware-Soundkanäle zu entlocken. Es hat lange gedauert, bis sich jemand an dieses schwierige Problem herangewagt hat. Das Ergebnis dieser Arbeit, das Programm **OKTALYZER,** liegt nun vor. Im Verlauf dieses Berichts erfahren Sie, was es mit dem Programm auf sich hat.

Vor kurzem hat ja ein regelrechter Boom bei Sound- und Musik-Editoren eingesetzt. Programme wie *TFMX, PMA, MARK II, SIDMON* und wie sie alle heißen, stürmen den Markt. All diese Programme haben ihre spezifischen Vor- und Nachteile, und alle haben sie eines gemeinsam: Sie spielen nur die vier Hardwarekanäle ab (beim *TFMX* ist es zwar möglich, einen Mehrkanaleffekt zu erreichen, trotzdem spielt er nur vier unabhängige Kanäle). Der OKTALYZER dagegen spielt volle acht Kanäle. Nun sollte man annehmen, daß er allein dadurch schon alle anderen Konkurrenten aus dem Feld schlägt, doch dem ist nicht so. Denn so schön die Möglichkeit auch ist, acht Musikstimmen zu spielen, so bringt dieses System auch einige Nachteile. Da wäre zunächst die Tatsache zu erwähnen, daß die Playroutine, die das Einfügen von Musikstükken in eigene Programme ermöglicht, bis zur Stunde nur in der Lage ist, die normalen vier Kanäle wiederzugeben. Selbst wenn es irgendwann mal eine Acht-Kanal-Routine geben sollte, so bleibt doch noch immer das Problem des immensen Rechenzeitbedarfs. Auch mit dem Speicherplatz geht der OKTALYZER nicht gerade sparsam um. Dies liegt aber daran, daß der Editor nach einem ähnlichem Prinzip wie der des *Soundtrackers* funktioniert. Alle Spuren eines Patterns werden immer angezeigt und auch in ihrer Gesamtheit abgespeichert. Dafür kann aber die Länge eines Patterns frei gewählt werden. Man ist auch nicht darauf beschränkt, immer alle acht Kanäle benutzen zu müssen: jede Kanalanzahl zwischen vier und acht ist einstellbar.

Diese Einstellung ist aber nur einmal, zu Beginn der Arbeit, vornehmbar, später wird nämlich bei jeder Veränderung der Kanalanzahl der komplette Noten- und Pattern-Speicher gelöscht. Dies ist schade, da dadurch, daß auch innerhalb eines Musikstückes die Kanalanzahl veränderbar wäre, eine Menge Speicherplatz hätte gespart werden können. Es werden ja auch in einem Musikstück, das acht Kanäle benutzt, nicht immer alle acht benötigt.

Der Editor ist sehr komfortabel ausgefallen und beinhaltet eine Menge nützlicher Funktionen. So können beliebige Ausschnitte aus einem Pattern herausgeschnitten, kopiert, neu plaziert oder auch gemischt werden. Auch das Einspielen von Noten über einen MIDI-Anschluß ist möglich. Eine „normale" Record-Funktion beinhaltet das Programm natürlich auch. Nur das Anwählen eines bestimmten Patterns ist sehr unglücklich gelöst, da nur mittels der Cursor- zusammen mit einer der Alt-Tasten weitergeschaltet werden kann. Was das bei einem längerem Musikstück mit vielen Patterns bedeutet....

Herausragend ist aber noch eine weitere Funktion des OKTALYZERS: Der eingebaute Sound-Editor! Dieser Programmteil arbeitet mit praktisch allen über den Parallelport anschließbaren Sound-Samplern zusammen. Zwar sind die Editiermöglichkeiten für die Samples nicht sehr umfangreich, dafür sind die vorhandenen Funktionen aber auch recht leistungsstark. Als besonderes Schmankerl können sogar zwei Samples miteinander gemischt werden, was einen völlig neuen Klang erzeugt. Leider geht dies aber nur auf Kosten der Klangreinheit, was aber verständlich ist. Überhaupt müssen bei der Klangreinheit Abstriche an die Qualität gemacht werden. Das Abspielen von mehr als vier Soundkanälen beruht ja darauf, daß die Sample-Werte zuerst halbiert und dann addiert werden. Dadurch werden die Samples nur noch mit halber Lautstärke und einem höheren Rauschanteil wiedergegeben.

Was wäre ein Musik-Editor ohne Effektmöglichkeiten? Nicht viel wert! Deshalb bietet auch der OKTALYZER eine bescheidene Auswahl von Effekten. Bescheiden deshalb, weil einige Effekte nur auf Soundkanälen benutzt werden können, die nicht gesplittet (in zwei Kanäle aufgeteilt) sind. Selbst ein ständiger Loop eines Instrumentes ist nur auf einen normalen Kanal möglich, ebenso das „Ziehen" der Töne zur nächsten Note. Lautstärkeänderungen sind zwar auch bei den verdoppelten Kanälen möglich, sie beeinflussen aber immer den Kanal in seiner Gesamtheit. Einzig und allein ein Arpeggio, der simulierte Dreiklang, ist unabhängig von den Kanälen machbar. Hierbei wählte der Autor aber eine Notation, die von allen anderen Musik-Editoren anders gehandhabt wird.

Die eingebaute Digitizer-Software (Foto: Amiga)

Wer bisher mit dem *Soundtrakker* gearbeitet hat (das gilt nur für das Original), der kann seine Musikstücke mit dem OKTALYZER weiter verwenden, da dieser in der Lage ist, *Soundtracker*-Module zu laden und zu erarbeiten. Leider funktioniert dies nur im Vierkanal-Mode, so daß ein nachträgliches „Aufblasen" eines Musikstückes auf mehr als vier Stimmen nicht möglich ist. Dies liegt darin begründet, daß der OKTALYZER nur in diesem Mode über die gleichen Effektmöglichkeiten wie der *Soundtracker* verfügt.

Der OKTALYZER ist ein Programm, dessen Anschaffung jeder musikbegeisterte User erwägen sollte. Zwar geht die Kanalvielfalt zu Lasten der Klangreinheit, doch kann dies zum Teil dadurch ausgeglichen werden, daß man möglichst sauber digitalisierte Instrumente benutzt. Durch die Vielzahl der Neuerscheinungen, gerade auf dem Musiksektor, ist der Markt sehr unübersichtlich geworden, doch zumindest für die Leute, die zu Hause gern Musik machen und sich keinen Synthi leisten können oder wollen, sollte der OKTALYZER in die engere Wahl kommen.

Ottfried Schmidt

Positiv: Bis zu acht Soundkanäle, komfortabler Editor, eingebaute Sample-Software, ausreichende Anleitung.
Negativ: Keine Playroutine für mehr als vier Kanäle, hoher Speicher- und Rechenzeitbedarf, nur geringe Effektmöglichkeiten.

ELECTRONIC ARTS™

THE HOUND OF SHADOW

ELECTRONIC ARTS hat allen Grund zum Feiern – denn mit THE HOUND OF SHADOW ist der Company mal wieder ein voller Erfolg gelungen. Zwei von Euch können jetzt mitfeiern, denn ELECTRONIC ARTS verlost EINEN WOCHENEND-TRIP NACH LONDON MIT ALLEM DRUM & DRAN FÜR ZWEI PERSONEN – FLUG, ÜBERNACHTUNG UND PROGRAMM NATÜRLICH INKLUSIVE!

Eure Aufgabe ist einfach: Nennt uns nur mindestens zwei Wahrzeichen Londons, und schreibt ihre Namen auf eine Postkarte!

Postkarte an:
TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Postfach 870
3440 Eschwege

Einsendeschluß
ist der 31. 1. 1990
Gebt bitte auch Euer Alter an!

Kennwort: HOUND

Bemerken Sie unsere
aktuellen Preis-Senkungen?

Die Besten. 100%.

101 x C64-Disk :

Titel	Preis
Superjoystick NAVIGATOR	35
Altered Beast	42
Axe of Rage	49
Bards Tale 4 Dragon Wars	49
Battles of Napoleon	68
Beach Volley	42
Betrayal	57
Beverly Hills Cop	43
Blue Angel 89 Labyr.	42
Bomber T.A.C. FSim.	51
Borodino (Napoleon 1812)	73
Börsenfieber	51
Bushido	36
Cabal	42
Carrier Command	46
Chambers of Shaolin	42
Chase HQ	39
Cluedo - Master Detective	39
Continental Circus Race	42
Course of Azure Bonds	65
Dark Force	49
Deathlord	41
Double Dragon 2	39
Dr. Dooms Revenge	41
Dragon Flight	41
Dragon Ninja	42
Dragon Wars (Bards Tale 4)	49
Dragons of Flame AD&D	65
Enterprise	41
Fallen Angel	41
FC Liverpool Soccer	41
Ferrari Formula I	49
Fire Dragon	41
Fire King	57
Ghostbusters 2	39
Ghouls n Ghosts	41
Great Courts Tennis	41
Hard Drivin Simulator	31
Hardball 2	41
Heroes of Lance	41
Iron Lord	49
Jambala	42
Kick Off Player Manager	39
Knights of Legend	57
Leaving Teramis	43
Manchester United	51
Maniac Mansion	57
Microprose Soccer	51
Milestone	49
Moonwalker	39
Myth - History in Making	41
Omega Robot Tank	57
Operation Neptun	34
Operation Thunderbolt	42
Panic Stations	39
Panzer Battles	49
Pirates	49
Playboy	41
Pool of Radiance	62
Power Struggle	73
Powerdrift	39
Presumed Guilty	57
Project Firestart	49
Rainbow Tennis	49
Retrograde	41
Rock & Roll	41
Roller Coaster	41
Samurai	49
Scundral	49
Sentinel Worlds I	41
Shinobi - Master Ninja	39
Shoot Em Up Const	54
Silent Service	49
SimCity	41
Snare	41
Soccer Spectacular	49
Space Rogue (Elite 2)	57
Spaceghost	65
Star Wars Trilogy	49
Starlord	41
Steel Thunder	47
Stir Crazy	39
Stunt Car Racer	41
Super Soccer Bodo Ilgner	42
Super Wonderboy	39
Tank Attack	41
Tank Squadron	57
The Cycles	41
The Tolkien Trilogy	49
The Untouchables	41
Turbo Outrun	39
Turrican	41
Ultima 5	65
Wall$treet	42
Wasteland	49
Weird Dreams	41
Wild Streets	41
Wilhelm Tell	41
X-Out	41
Xenophobe	39
Yuppis Revenge	42

Auswahl komplett -
Preise o.k. -
Service super.
Wo gibt's mehr ?

101 x AMIGA :

Titel	Preis
5th Gear Driving	53
688 Attack Submarine	81
Altered Beast	69
Amos	130
Austerlitz 2.12.1805	68
Bad Company	69
Battle of Britain - Finest H.	73
Battle Squadron	65
Beach Volley	69
Beverly Hills Cop	73
Blade Warrior Palladin	69
Blue Angels F-18 Form. FS	73
Bomber T.A.C. FSim.	77
Börsenfieber	73
Budokan	73
Cabal	65
Chambers of Shaolin	68
Clown o Mania	53
Cluedo - Master Detective	51
Conqueror 3-D	73
Continental Circus Race	54
Corvette Driving Simulator	92
Damocles	65
Dark Lords	73
Dr. Dooms Revenge	65
Drachen von Lars	69
Dragons of Flame AD&D	73
Drakkhen	81
East vs. West Berlin 1948	73
Elvira (Pers. Nightmare 2)	73
F-19 Stealth Fighter	73
F-29 Retaliator	65
Fast Lane Ford Cosworth	51
FC Liverpool Soccer	53
Ghostbusters 2	65
Ghouls n Ghosts	65
Global Commander	73
Gold of the Americas	73
Grand Ouvert Skat	43
Great Courts Tennis	73
Hard Drivin Simulator	49
Harley-Davidson Road	65
Hills Far	65
Hound of Shadow	73
Indiana Jones Adventue	73
Infestation	65
Interphase	68
Iron Lord	73
It came from Desert	65
Kaiser	111
Lancaster Flightbomber	57
Leaving Teramis	65
Leisure Suit Larry 2	95
Life and Death	65
Light Force	65
Loom	81
Maniac Mansion	73
Midwinter	65
Never Mind	51
North & South	55
Ökolopoly SuperSimul.	81
Omega Robot Tank	77
Onslaught	57
Pharao	73
Pipeline	65
Pirates	65
Playboy	55
Populous	65
Powerdrift	65
Prince	73
Rings of Medusa	53
Rock & Roll	65
Roller Coaster	55
RVF Honda 750	65
Safari Guns	69
Shadow of Beast +TSht.	89
Shinobi - Master Ninja	51
Shufflepuck Cafe	51
SimCity (ab 500)	85
Snoopy - Lost Blanket	70
Space Ace new!	108
Space Quest 3 (1MB)	95
Space Rogue (Elite 2)	77
Stadt der Löwen	103
Star Command	73
Star Trek 5 - Final Frontier	65
Stunt Car Racer	73
Super Wonderboy	65
Teenage Queen 2	53
The Cycles	73
The Untouchables	65
Toobin	51
Tower of Babel	65
Turbo Outrun	65
Wall$treet	73
Warp	73
Wild Streets	65
Wilhelm Tell	59
X-Out	57
Xenon 2 - Megablast	69
Zak McKracken	73

100% alles Original-Spiele
mit kompletter Ausstattung
und mit der vollen Garantie.
Viele mit deutscher Anleitung !

88 x ATARI ST :

Titel	Preis
Advantage Tennis	57
Amphibian	65
Aquaventura	81
Austerlitz 2.12.1805	68
Bad Company	55
Bangkok Knights	55
Batman - The Movie	51
Battle of Britain - Finest Hour	73
Beverly Hills Cop	73
Bismarck	41
Blade Warrior Palladin	69
Blue Angel 89 Labyr.	73
Bomber T.A.C. FSim.	81
Börsenfieber	73
Carthago	51
Castle of the Dead	53
Corvette Driving Simulator	92
Course of Azure Bonds	81
Damocles	65
Dr. Dooms Revenge	65
Dragon Spirit	49
Dragons of Flame AD&D	65
Drakkhen	69
Dreadnought	62
Hermes	65
East vs. West Berlin 48	73
Emperor of Mines	65
Eyes Of Horus	69
Combat Pilot	65
Falcon F-16 2 Intruder	101
Ferrari Formula I	73
First Contact	65
Footballer of Year 2	53
FS UFO Flight Simul.	95
Ghouls n Ghosts	51
Global Commander	73
Gold of the Americas	78
Gridiron Football	65
Hardball 2	65
Harley-Davidson Road	65
Hound of Shadow	73
Hoyles Book of Cardgames #	85
Indiana Jones Adventue	73
Infection	65
Interphase	68
Iron Lord	73
Leaving Teramis	55
Loom	81
Lords of Rising Sun	77
Maniac Mansion	73
Midwinter	73
Moonwalker	51
Neuromancer	73
North & South	55
Oil Imperium	57
Ökolopoly SuperSimul.	81
Omega Robot Tank	77
Onslaught	65
Oriental Games	65
Palladin - Dancing Blades	51
Panic Stations	57
Pharao	73
Populous	65
Powerdrift	51
Questron 2	65
Raider 2	65
Red Storm Rising	65
Rings of Medusa	53
RVF Honda 750	65
Safari Guns	69
Shufflepuck Cafe	65
Silent Service	57
SimCity	69
Space Ace new!	108
Space Rogue (Elite 2)	77
Star Trek 5 - Final Frontier	65
Switch Blade	57
Table Tennis Simulation	53
Tower of Babel	65
TV Sports - Basketball	77
W. Gretzky Icehockey (1MB)	59
Wall Street Wizard Datadisk	38
X-Out	57
Xenomorph	68
Xenon 2 - Megablast	69
Xybots	55
Yuppis Revenge	76
Zak McKracken	73

Für Sie sind wir immer da:
von Mo - Fr durchgehend
von 10 - 17 Uhr live
+ 24h-Bestell-Telefon

95 x PERS COMP :

Titel	Preis
688 Attack Submarine	81
Abrams M1- Battle Tank	65
American Civil Wars I #	76
Arab/Israeli Wars	65
Austerlitz 2.12.1805	68
Bar Games #	68
Battle Chess	65
Battle of Britain - Fine. Hour #	73
Battles of Napoleon	77
Beyond Black Hole 3-D	77
Bomber T.A.C. FSim.	85
Borodino (Napoleon 1812)	77
Budokan #	73
ChessPlayer 2150 (ELO) #	73
Codename Ice Man #	98
Conquest of Camelot	85
Corvette Driving Simulator #	85
Course of Azure Bonds #	77
Dont go alone #	68
Dragon Wars (BT 4)	81
Dragons of Flame AD&D #	65
Drakkhen #	69
E.S.S. Hermes	65
East vs. West Berlin 1948 #	81
Essex Schlachtschiff	65
F-15 II Strike Eagle Simulator #	95
F-16 Combat Pilot #	65
F-19 Stealth Fighter	97
Ferrari Formula I #	73
FS Flight Simul. IV ConstSet #	155
FS II Sc. Hawaiian Ody.	41
FS UFO Flight Simul. #	88
Gin Romme & Cribbage	81
Gold of the Americas	73
Hard Drivin Simulator #	62
Harley-Davidson Road	65
Hoyles Book of Cardgames #	81
Indiana Jones Adventure #	81
Indy 500 Race #	81
Infestation #	73
Interphase	69
Iron Lord #	84
Jet Fighter - Adventure	104
Leisure Suit Larry 3 #	109
Life and Death #	65
Loom #	81
M1 Tank Platoon #	97
Manhole	99
Manhunter San Francisco #	81
Maniac Mansion #	73
Microprose Soccer	68
Midwinter #	65
Milestone #	69
Millenium 2.2 #	69
Ökolopoly SuperSim. #	144
Omega Robot Tank	81
Omnicron Conspiracy	81
Panzer Battles	73
Personal Pinball #	73
Pharao #	73
Pool of Radiance #	65
Populous #	73
Proj. Stealth Fighter	62
Prophecy	73
Ralley Cross Simul. #	65
Red Storm Rising	95
Rommel	73
Sands of Fire	81
Serve & Volley Tennis	32
Shufflepuck Cafe #	65
SimCity #	73
Space M*A*X	95
Space Rogue (Elite 2)	77
Spherical #	65
Star Trek 5 - Final Frontier #	81
Stir Crazy	51
Sword of Aragon	77
TakeDown Catchen	73
Tank M1 (Spec/Holob.)	103
TD Test Drive 2 Duel	73
The Colonels Bequest #	85
The Colony #	81
The Third Courier #	68
Tongue of Fat Man	69
Ultima 5	65
Ultima Trilogy 1+2+3	65
Vermeer #	68
Wall Street Wizard	68
WSW Datadisk	38
Wasteland #	65
Waterloo #	68
Windwalker #	81
Wolfpack #	88
Yuppis Revenge	73
Zak McKracken #	73

fast alle CGA/EGA !

Alle Titel, hinter denen # steht,
sind auch auf 3.5" zu haben.
Bitte beim Bestellen angeben !

Ihre Vorteile :

Ja ! Selbstverständlich haben wir noch sehr viel mehr ganz tolle Spiele, als daß wir alle hier auf dieser einen Seite bringen könnten:

Fordern Sie also noch heute die kostenlose Liste aller Spiele für Ihren speziellen Computer-Typ an:

Ihre vollständige FUNTASTIC-Liste ist sofort da - und zwar absolut gratis!

Nur wer unsere Liste hat, kann alle neuen Titel kennenlernen und die älteren Spiele und Klassiker zu sehr fairen Preisen einkaufen.

Einige Titel aus dieser Anzeige sind noch Hersteller-Ankündigungen für die nächsten paar Wochen (Drucklegung 16. Dez. 89). Diese allerneuesten Spiele sollten Sie jedoch schon jetzt vorbestellen - wir liefern nach Bestell-Datum aus. Wenn Sie etwas vorbestellt haben, brauchen Sie bitte nicht jeden Tag bei uns anzurufen - wir liefern aus, sobald etwas am Markt ist. 100% !

Bei uns kommt beinahe täglich jede Menge neue Ware rein. Alle Neuerscheinungen, von denen Sie bei anderen lesen, haben wir natürlich auch:

Meistens deutlich billiger -
Fast immer schneller!

Bestelleingang + 1 = Versandtag. Garantiert ! Soweit verfügbar*).

Preis- und Ausstattungsänderungen und Teillieferungen sind jederzeit ohne Benachrichtigung vorbehalten.

Wir liefern alles schnellstmöglich per Post / Nachnahme (+ DM 7.-), und sehr gerne auch ins Ausland (A / I / CH / FL / F / NL / B / L) (- 14% dtsch. Steuer, + DM 15.-).

*) Wenn es im Dezember und Januar mal zu kleinen Lieferverzögerungen kommt, dann wird das mit Sicherheit nicht an uns liegen. Alle Hersteller und die Großhändler haben jetzt Hochsaison und geben sich alle Mühe, neue Ware in den Handel zu bringen - das klappt halt nicht immer so gut, wie wir das alle gerne hätten.

Bitte stellen Sie sich darauf ein.

Übrigens:

Mit Ihrer Bestellung bei FUNTASTIC gehen Sie absolut **null Risiko ein.** Sie müssen nicht Mitglied in irgend einem Club werden, und Sie sind nicht verpflichtet, jeden Monat für einen festen Mindest-Betrag zu bestellen.

FAX

Das ist die schnelle Adresse:

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postfach 14 02 09
Müllerstraße 44 (Kein Shop!)
D - 8000 München 5

Telefon: 089-2609593
Fax: 089-268138

FUNTASTIC ComputerWare

WELT DER COMPUTERSPIELE –

SPASS MIT COMPUTERSPIELEN FIRMENPROFIL

Welt der Computerspiele – Spaß mit Computerspielen! **Ein kleines Stück Unternehmens-Philosophie mit riesigem und anspruchsvollem Horizont, den die unzähligen Computerspieler bestens kennen. Dessen tönender und grafischer Erlebnisvielfalt sind längst keine Grenzen gesetzt. Im Gegenteil, es scheint jetzt erst richtig mit der großen Welt der Computerspiele loszugehen, unaufhaltsam! Wir, die BOMICO GmbH, wollen Ihnen ein wenig mehr darüber erzählen.**

Bomico-Serviceline-Team in Aktion

Bomico-Games '90 auf dem Gabe

BOMICO-Pressesprecher Cher R. Christian Böhme

Jeder Computerspieler weiß, daß die Hardware-Hersteller mit technischen Neuerungen aufwarten und damit Computerspielen und -spielern bahnbrechende Dimensionen eröffnen. Entwicklungen, sprich Verbesserungen, die ständig laufen und Unsummen an Geld kosten – auf Hard- und Softwareseite. So manches Computerspiel kostet in seiner langjährigen Entwicklung eine ganze Stange Geld. Das muß über den Markt reinkommen. Wer legt denn schon gerne drauf – zwischen Hersteller, Vertrieb und Verkauf?

Pardon, beinahe vergessen: Der/die Programmierer – als Anfangsglied in der Kette. Denn ohne die und deren Know-How würde nichts laufen, gäbe es keine Welt der Computerspiele! Bis zur Marktreife eines Computerspiels legen viele Hand an, auch ein Vertriebsunternehmen wie **Bomico GmbH**, Computerspielevertrieb in Frankfurt am Main mit internationalen Geschäftsverbindungen ... und nicht zuletzt Computerspiele-Hersteller von Rang und Namen. Ein kleiner Tip: Einfach mal in die Regale der einschlägigen Geschäfte schauen – als Beweis dafür!

Zugegeben: So einem Computerspiel sieht man den enormen Zeit- und Geldaufwand für die Entwicklung nicht an. Auch klar, daß der Spielekäufer an seinen Moneten hängt und deshalb am liebsten fast nichts für Programme zahlen will. Manche haben da als Ideallösung das Cracken parat, das den Wirtschaftskreislauf schädigt, echte Spielekäufer abzieht. Wen wundert's, wenn dann die Spielepreise steigen – als logische Reaktion? Das produzierte Spiel soll sich ja „einspielen" – muß es sogar! Der finanzielle Rücklauf muß stimmen, die Rechnung eben aufgehen. Das ist doch für jeden ASM-Leser softklare Sache!?

Sie, lieber ASM-Leser, fänden es ja auch nicht nett, wenn Sie ein tolles Computerspiel auf die Beine gestellt hätten, für das es – wegen Crackern – keine Abnehmermasse gäbe! Bitte fassen Sie diesen Artikel nicht als „Gardinenpredigt" gegen die Cracker auf, wir sind dennoch mitten im Thema: **„Bomico GmbH** präsentiert sich: Welt der Computerspiele – Spaß mit Computerspielen!"

Zu dieser Welt von **Bomico** zählt die intensive Talentförderung von Programmierern in der BRD. Hierfür wurde eigens eine Abteilung ins Leben gerufen, die jedem Talentierten die Chance zum Geschäft ermöglicht, aus dem Spaß mit Computerspielen heraus Geld zu verdienen. Talente sollten ungeniert und recht bald an **Bomico GmbH**, Abt.: Talentförderung, Elbinger Straße 1, D-6000 Frankfurt am Main 90, schreiben.

Wie, bitteschön, geht's weiter in der Spielewelt? Von der Abteilung Talenteförderung „wandern" Computerspiele in die Testabteilung von **Bomico** - übrigens auch an neutrale Spieletester außer Haus, zur harten Prüfung „auf Herz und Nieren". Das geschieht nicht nur mit Talente-Produkten, sondern grundsätzlich mit angelieferten Spielen aller Hersteller, die **Bomico** im Vertrieb hat. Das ständig und mit Scharfblick. Schließlich sollen die Verbraucher, sprich: Computerspiele-Käufer, gute Gegenleistung fürs Geld bekommen. In jeder Geschmacksrichtung: zwischen Baller- und Lernspiel. Was dem einen recht, ist dem anderen billig, denn: über Geschmäcker läßt sich wirklich nicht streiten!

Nicht nur das Programm selbst muß stimmen, dem Käufer optimale Qualität bieten, auch das Drumherum. Die **Bomico**-Spiele-Prüfer nehmen daher Computerspiele-Anleitungen und -verpackungen streng unter die Lupe: Ist die Spielebeschreibung auf der Verpackung korrekt? Wie steht's mit der Leichtverständlichkeit der Spieleanleitung? Wehe, wenn da was hakt, was selten vorkommt. Und wenn, besteht **Bomico** beim Hersteller konsequent auf Verbesserung, bevor das Produkt raus in die Verkaufsregale geht, in die Hände der Käufer.

Sollte sich dennoch ein Problemspiel durchgemogelt haben, ist keinesfalls der „Weltuntergang" angesagt, sondern problemlose Handhabung mit der **Bomico**-Serviceline, mit der Rufnummer: 069/778025, besetzt von montags bis freitags, zwischen 15 Uhr und 18 Uhr.

Die **Bomico**-Serviceline-Experten stehen mit Rat und Tat zur Verfügung, nicht nur als Problemfall-Helfer, vielmehr als Spiele-Vorkauf-Berater. Die berühmte „Katze im Sack..." und Bomico-Spiele, das zieht nicht. Jedem Ungläubigen, Zweifler oder Neugierigen steht jederzeit das Anrufen der bereits bekannten Telefonnummer herzlich gern frei, wenn's um Vor- oder Nachkaufberatung geht. Zum Beispiel, wie man endlich – nach schlaflosen Nächten – in die Spielelevels XYZ gelangt, um zur wohlverdienten Nachtruhe zu kommen, oder zum glorreichen Triumph über Mitspieler!

Das wäre wieder ein Stück mehr **Bomico** - Computerspielewelt, mit Spaß an der Freude. Mit vielen Feinheiten im Hintergrund, von denen kaum jemand weiß, wichtigen Aufgabenstellungen eines Computerspiele-Vertriebes zwischen Verbrauchern und Herstellern, der sich kritisch sieht, auf Bescheidenheit hält und Verbrauchernähe praktiziert, sprich: Bündnis mit dem Computerspielekäufer einerseits und lebhafte Kooperation mit den Spieleherstellern andererseits.

Anders ausgedrückt: Der Kunde ist, einfach gesagt, der König. **Bomico** dient dem mit einer Fülle von Maßnahmen, zu denen auch die wichtige Rückkopplung an die aus- und inländischen Spielehersteller zählt. Denn schließlich: Uns **und** Sie interessiert, welche Spiele weshalb laufen oder nicht, was Käufer klipp und klar wollen!

Daß solche Aufgaben alles andere als easy sind, wird einem nach Kenntnis der Zusammenhänge schlagartig klar, auch die Notwendigkeit vom Vertriebsunternehmen mit seinen klaren Vorteilen für gute Produkte und zufriedene Kunden, die in der Welt der Computerspiele ihren Spaß wollen!

Der Computer-User von heute ist aufgeklärter und anspruchsvoller denn je zuvor. Er will für sein Geld angemessene Gegenleistungen – egal ob Discount- oder Vollpreisspiel! Spielewelt und Spielespaß sind nur dann in Ordnung, wenn die Hersteller den Interessen der Verbraucher in vollem Maße entsprechen. Auch dafür kämpft das Computerspiele-Vertriebsunternehmen **Bomico GmbH** in Frankfurt am Main – für die Riesenschar der Computerspieler in der BRD, Schweiz und Österreich. Auf **Bomico** und auf **Sie**, lieber ASM-Leser!

Ruprecht Christian Böhme

Hier ein kleiner Auszug aus dem Bomico-Sortiment – Klopper, die die Welt bewegten!

Ooze, Batman, Rings of Medusa, Bio Challenge, Trivial Pursuit, Space Harrier, Captain Blood, Sim City, Paperboy, Future Wars, Hard Drivin', North & South, Garfield, Chase H.Q., Lizenz zum Töten, Bomb Jack, Full Metal Planet, Pictionary, The Untouchables, Kult, F-29 Retaliator, Drakkhen, Hostages, Star Wars Trilogy ...

Spotlight

LEUTE VON HEUTE

„Made in Germany" – es geht doch!

Lange Zeit diktierten die amerikanischen und englischen Programmierer das Geschehen auf dem Software-Markt. Was aus Übersee oder von der Grünen Insel herüberkam, galt als internationaler Standard, wurde oft auch kritiklos von den deutschen Usern aufgenommen. Es brauchte einige Jahre, bis auch die Franzosen ihre ersten Gehversuche unternahmen; mittlerweile haben auch sie sich auf dem Markt etabliert. Sehr, sehr zaghaft, beinahe schon ängstlich entschlossen sich dann auch deutsche Programmierer, den Schritt ins Rampenlicht der Softwareszene zu wagen. Doch der Erfolg gab ihnen Recht, und schon bald entwickelte man ein neues Selbstbewußtsein. „Made in Germany" hat eine neue Bedeutung gewonnen, gilt wieder als Prädikat für ausgereifte, qualitativ hochwertige Produkte. Einer von denen, die den Durchbruch geschafft haben, ist Marc Rosocha, 22, der unter anderem die *Chambers of Shaolin* programmiert hat. Bernd Zimmermann und Torsten Oppermann haben sich mit ihm unterhalten.

Marcs erster Rechner war – tatsächlich – ein VC 20. Es folgte ein C-64, ein Atari XL gesellte sich hinzu, und heute nennt er einen Atari ST und einen Amiga sein eigen. Seine ersten Programme schrieb er anno '87, nachdem er vorher seine Ausbildung zum Industriekaufmann zugunsten einer Tätigkeit als Programmierer aufgegeben hatte. Als seine Hobbies nennt Marc Computer und Elektronik allgemein, Schlafen, Ausspannen und Faulenzen sowie (O-Ton Rosocha) „Grafiker in den Wahnsinn treiben".

ASM: Marc, Dein erstes namhaftes Programm entstand aus einer Zusammenarbeit als Free Lance mit System 3. Doch Deine ST-Umsetzung von The Last Ninja wurde nie veröffentlicht. Was ist der Grund hierfür?

Marc: *Last Ninja entstand in Zusammenarbeit mit Klaus-Peter Plog und Lothar Becks. Als das Programm nahezu fertiggestellt war, kam es zu finanziellen Differenzen mit System 3, woran das Projekt letztlich scheiterte. Außerdem gab es anscheinend bei System 3 ein Leck, so daß eine fast fertige Version als Kopie in Umlauf gelangte. Daraufhin entschlossen wir uns, das Projekt aufzugeben.*

ASM: Du hast als Cracker begonnen, aber schon bald das Lager gewechselt. Wie stehst Du heute zur Raubkopiererszene? Hast Du noch Kontakte; wie stellt sich das Problem des Kopierens aus Deiner heutigen Sicht dar?

Marc: *Ich habe natürlich noch gute Kontakte zur Szene, habe aber meine eigenen Aktivitäten in dieser Richtung völlig eingestellt. Aus meiner heutigen Sicht muß ich ganz klar sagen, daß das Raubkopieren einen ziemlichen Schaden anrichtet und unfair gegenüber den Software-Entwicklern ist. Allerdings lehne ich die Methoden ab, mit denen manche Firmen Leute verfolgen, die „nur" für ihren persönlichen Bedarf Kopien angefertigt haben.*

ASM: Nach Deiner Tätigkeit für System 3 bist Du bei Thalion eingestiegen. Was hat Dich daran gereizt, für eben dieses Softwarehaus zu arbeiten?

Marc: *Thalion war ein Zusammenschluß der fähigsten Leute, die es zu diesem Zeitpunkt im 16-Bit-Bereich und vor allem auf dem Atari St gab. Daher habe ich hier die beste Basis für die Entwicklung guter Software gesehen.*

Shaolin-Grafiker Günter Schmitz

ASM: Wie sieht Dein Arbeitstag aus – ist er mittlerweile zu einem Acht-Stunden-Job geworden, oder kannst Du Dir die Zeit noch frei einteilen, mit allen Vor- und Nachteilen, die dies mit sich bringt?
Marc: *Theoretisch ist es ein Acht-Stunden-Job, praktisch sieht es aber so aus, daß ich mein Hobby zu meinem Beruf gemacht habe und daher nicht so klar zwischen Arbeitszeit und Freizeit unterscheiden kann, da ich auch zu Hause oft nächtelang durchprogrammiere oder mir die neuesten Spiele anschaue.*
ASM: Spiele zu programmieren, bedeutet immer auch Termindruck. Oft leidet die Qualität der Produkte darunter, daß in der Endphase der Entwicklung schnell gearbeitet werden muß. Wie gehst Du mit diesem Problem um?
Marc: *Auch bei uns ist in dieser Hinsicht in letzter Zeit nicht alles optimal verlaufen, um es einmal vorsichtig auszudrücken. Für zukünftige Projekte kommt es darauf an, den Zeitbedarf möglichst realistisch einzuschätzen und mögliche Fehlerquellen schon in der Planungsphase auszuschließen.*
ASM: Dein zuletzt veröffentlichtes Programm war Chambers of Shaolin, das sich zu einem vollen Erfolg entwickeln konnte. Auf dem ST bietet das Programm einige völlig neuartige Special Effects, wie etwa das Scrolling des gesamten Screens in der Endsequenz und die ungeheuer hohe Anzahl der Farben. Dabei hat man doch immer geglaubt, der ST könne nur 16 Farben darstellen, Scrolling gar sei ohnehin nicht zu machen.
Marc: *Was die Farben angeht, ist es beim ST möglich, durch geschickt gesetzte Raster-Interrupts (eine Lieblingsbeschäftigung von mir!) und andere Tricks praktisch alle 512 zur Verfügung stehenden Farben gleichzeitig darzustellen, bzw. sogar die Zahl der zur Verfügung stehenden Farben bis auf viele tausend zu erhöhen. Es liegt dann im Aufgabenbereich des Grafikers, diese Farben auch wirklich geschickt einzusetzen. Unmöglich war Scrolling auf dem ST noch nie. Es war aber bis vor kurzem ein Problem, absolut sauber zu scrollen und dabei noch größere Sprites zu bewegen. Wir haben allerdings jetzt eine Technik entwickelt – ich würde das Ganze mal als „softwaremäßiges Hardwarescrolling" bezeichnen – die es uns ermöglicht, den Bildschirm nahezu ohne Verlust von Rechenzeit in jede Richtung zu scrollen.*
ASM: Auch was den Sound anbelangt, hat Chambers of Shaolin einiges zu bieten. So zum Beispiel Digi-Sound, gepaart mit programmierten Klängen. Wie hast Du das angesichts des relativ schlechten ST-Soundchips geschafft?
Marc: *Die Qualität eines Computersounds hängt meines Erachtens mindestens genauso stark von den Fähigkeiten des Soundprogrammierers ab wie von den Möglichkeiten, die der Soundchip bietet. Und hier hat es sich wohl inzwischen herumgesprochen, daß unser Soundprogrammierer Jochen Hippel zumindest auf dem ST die Nr. 1 ist. Außerdem werden die Soundfähigkeiten des ST von vielen (noch) stark unterschätzt.*
ASM: Warum entwickelst Du Deine Programme überhaupt auf dem ST und nicht auf dem Amiga, der die technisch besseren Möglichkeiten bietet?
Marc: *Die angeblichen technischen Vorteile des Amiga sind ein Thema, über das man stundenlang reden könnte. Tatsache ist, daß sich der ST zur Software-Entwicklung deutlich besser eignet, da er über ein besseres Betriebssystem, augenschonendere Bilddarstellung und ausgereiftere Entwicklungssoftware verfügt. Darüber hinaus macht es mir einfach mehr Spaß, mit dem ST zu arbeiten und die höchstmögliche Leistung aus ihm herauszuholen.*
ASM: Chambers of Shaolin ging für etwa 70 Mark über den Ladentisch. Ein Preis, der sich angesichts der Entwicklung in den letzten Wochen noch relativ harmlos ausnimmt. Dennoch aber für die Käufer schon ein stattlicher Betrag. Wieviel wärest Du bereit, für Chambers of Shaolin auszugeben? Wo würdest Du die Preisgrenze für Computerspiele prinzipiell ansetzen? Hierzu: Warum sind Amiga-Programme meist teurer als ST-Spiele?
Marc: *Ich halte einen Preis von 50-70 DM für ein qualitativ gutes Programm für durchaus gerechtfertigt. Das Problem ist aber, daß auch viele Neuerscheinungen ziemlich schlecht sind und einen solchen Preis nicht rechtfertigen. Der Käufer sollte daher möglichst vorher einen Blick auf das Programm werfen, um nachher keine Enttäuschung zu erleben. Warum Amiga-Programme meist teurer sind, weiß ich auch nicht. Daran, daß sie besser sind, liegt es in der Regel zumindest nicht.*
ASM: Die Grafiken von Chambers of Shaolin hat Günther Schmitz gezeichnet. Dies war das erstemal, daß er sich als Grafiker eines kommerziell vertriebenen Programms betätigt hat. Allerdings ist bekannt, daß Günther selbst aktiv Kung-Fu betreibt. Ist hierin der Grund für die gelungene Animation der Chambers-Kämpfer zu sehen?
Marc: *Das ist sicherlich ein Aspekt. Ein anderer Grund dürfte sein, daß er sehr schnell erkannt hat, worauf es bei Computergrafik ankommt und wie man sie optimal gestaltet.*

Marc an seinem Arbeitsplatz

ASM: Du hast Dir inzwischen in Deutschland wie auch international einen ausgezeichneten Ruf erarbeitet. Sicherlich bist Du inzwischen zu einem Vorbild für viele Hobby-Programmierer geworden. Was würdest Du ihnen empfehlen?

Marc: *Ich würde ihnen raten, möglichst viel Geduld aufzubringen und niemals zu glauben, daß sich ein gutes Programm von einem Tag zum anderen schreiben läßt.*

ASM: Dein nächstes Programm wird ein Ballerspiel sein. Was kannst Du uns schon jetzt darüber verraten?

Marc: *Da die Planungsphase noch nicht abgeschlossen ist und damit auch noch kein Name oder Erscheinungstermin feststeht, kann ich natürlich noch nicht allzuviel darüber sagen. Fest steht, daß es vertikal scrollen wird und sich vor den im Moment auf dem Markt befindlichen Shoot-em-ups nicht zu verstecken braucht.*

ASM: Wir haben gerade die Jahreswende hinter uns gebracht. Welches waren Deine „guten Vorsätze" für das kommende Jahr? Was erhoffst Du Dir von dem neuen Jahrzehnt?

Marc: *Ganz klar: Weniger Bugs in die Programme zu bringen!*

ASM: In diesem Sinne: Vielen Dank für das Gespräch und auf weiterhin gute Programme!

Matthias Sykosch (C-64-Konvertierung von Chambers of Shaolin), Günter Schmitz und Marc Rosocha (v.l.n.r.)

In der guten, alten Zeit...?

Ja, ja, damals war alles noch ganz anders! In jenen seligen Pioniertagen der Computerspiele (also vor ca. 11 Jahren) vergnügte man sich als neugieriger Jüngling mit Superhits wie *Pong* und dachte, dies wäre wohl das beste Tennisspiel aller Zeiten. Und da waren noch weitere Games, die mir ständig die Freudentränen in die Augen trieben. Aber heute? Mit leichtem Kopfschütteln und etwas Wehmut blickt man zurück auf die gute, alte Zeit, die nie mehr kommen wird. Nie mehr...? Von wegen! Als Aufguß steinzeitlicher Spiele mit dem charmanten Titel RENAISSANCE bietet uns IMPRESSIONS anno '90 die Mega-Compilation für die ewig Gestrigen an, die immer noch nicht gerafft haben, daß selbst PCs heute schon mehr als zwei Farben darstellen können. Nun denn, let's do the Time Warp again!

Programm: Renaissance, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Impressions, England, **Muster von:** siehe Hersteller.

Da sitze ich nun vor dieser High-Tech-Kiste, die auf den Namen Amiga hört (wenn auch nicht immer...), und träume von satten, saftigen Grafiken, einem Stereo-Hammersound und einem intergalaktisch flüssigen 98-Wege-Scrolling. Meinem Soundwunsch wird auch sofort entsprochen, denn kein Geringerer als David Whittaker kreierte für **RENAISSANCE** den Titelsound. Er wird es bereuen, der Gute, denn sein Image wird nach der Veröffentlichung **dieses** Programmes arg leiden. Im schlimmsten Fall hält man ihn zukünftig gar für den Bruder von Roger Whittaker!

Wie dem auch sei, eben jener Titelsound untermalt ein nett verschörkeltes Menü, aus dem vier Spiele in jeweils zwei Fassungen ausgewählt werden können. Es ist ungefähr so, als wenn man vor dem Eingang von verschiedenen Dungeons steht und genau weiß, dahinter lauern die übelsten Monster des Universums... Und so war es dann auch: Gleich im ersten Game, INVADERS, wurden in mir heiße Gefühle nach einer großen Axt wach. Nicht für die Monster, sondern für die Diskette, auf der sich solcher Schund befindet. INVADERS ist nämlich die exakte Kopie des Automaten-Ahnen aus dem Jahre '79. Eine Horde von Aliens ruckelt und zuckelt mal links, mal rechts auf dem Screen und bewegt sich dabei langsam nach unten. Der Spieler steuert ein kleines Raumschiff (ebenfalls nur links oder rechts), muß die Aliens abschießen und kann sich hinter Festungen verstecken. Und das alles in vier Farben! Wem dieser grandiose Weltraumepos nocht nicht zusagt, kann sich noch die modernisierte Fassung reinziehen, auf die der Hersteller **IMPRESSIONS** ganz besonders stolz ist. Hier gibt's nämlich (wie bei den anderen modernisierten Fassungen auch) eine Hintergrundgrafik, aufgepeppte Sprites, ein paar Extrawaffen – aber das Spiel ist immer noch dasselbe!

Nächstes Game in dieser Orgie des Grauens ist MEGAPEDE, das eigentlich mal *Centepede* hieß und von ATARI aus einer Zeit stammt, als diese Firma noch nicht wußte, was sie sonst noch so außer Spielautomaten herstellen sollte. Pilze bevölkern den Screen, zwischen denen sich Tausendfüßler schlängeln, die Glied für Glied abgeschossen werden müssen. Erstaunlich, wie IMPRESSIONS auch hierbei nahezu eine 1:1-Umsetzung geglückt ist: Vier Farben, mäßige Animation und primitive Soundeffekte, alles wie gehabt.

2. Fighting Soccer (ST)
3. Chase H.Q. (C-64)
4. Trivia
5. Kenny Dalglish Soccer Match (ST)

Diese Scheibe ist kein Hit!!!

Richtig spannend wird's dann bei DRAXIANS, der Verballhornung des ach so beliebten *Galaxians*. Vor zwei Jahren gab's das Spiel mal für MSX, doch auf dem Amiga bleibt die neuerliche Version sogar noch hinter dem Original zurück. Zur Spielhandlung: Aliens fliegen in einer Riesenstaffel mal nach links, mal nach rechts, doch dann lösen sich einzelne Aliens und fliegen todesmutig auf das kleine Raumschiff des Spielers zu, daß sich ebenfalls nur nach links und rechts bewegen läßt. Die Animation entspricht keinesfalls dem Original, die Sprites scheinen eher leicht alkoholisiert zu sein und begeben sich auf absonderliche Flugrouten. Da macht's auch nix mehr, daß keinerlei Chance besteht, tieffliegenden Feinden auszuweichen.

Kommen wir nun zur Krönung von RENESSAINCE, dem absoluten Flop-Megahit: ROCKSTORM, besser bekannt unter dem Namen *Asteroids* und ebenfalls von ATARI (damals). Der Amiga erweist sich bei diesem Spiel als professioneller ZX-81-Emulator mit Hercules-Monochrome-Qualitäten, wobei die Programmierer sogar in der modernisierten Fassung zeigen, daß es mit einem noch so guten Prozessor möglich ist, zwei Sprites zum Ruckeln zu bringen! Ach ja, die Spielhandlung: Ein winziges Raumschiff muß umherfliegende Gesteinsbrocken solange zerbröseln, bis sie nicht mehr da sind. Ja, so ist das...

RENESSAINCE ist wirklich mehr als nur ein Programm – es sind deren acht! Achtfache Langeweile auf einer Compilation, für die dreiste 65 Märker verlangt werden, achtmal der Griff in die Klamottenkiste, achtmal der mißlungene Versuch, ein paar Oldies aufzumöbeln. Da ist doch **ein** Flop des Monats ein Klacks gegen, oder?

MICHAEL SUCK

Grafik	2
Sound	3
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung	0

IM BLICKPUNKT

EIN FLOTTER DREIER

Es kommt nicht alle Tage vor, daß RUSHWARE uns gleich drei Previews auf einmal zuschickt, doch ob Ihr's nun glaubt oder nicht, in der heutigen Lieferung „der neuesten Neuheiten" aus der Kaarster Gegend befanden sich drei schnuckelige 3-1-2-Zoll-Disks für unseren hungrigen Amiga. Ganz klar, daß ich mir die Pre-Productions sofort aus der Kiste schnappe, ehe Manni sich versieht, denn wer ist nicht scharf darauf, immer zuerst das Allerneueste zu Gesicht zu bekommen? Na, dann wollen wir doch mal nach unten in den Kombjuderraum gehen, um uns die Teile in Ruhe reinzuziehen, denn um die jetzige Zeit (früh am morgen, gäähn, 10 Uhr) ist nie allzuviel los.

Programm: Drivin' Force, **System:** Amiga, **Preis:** Um die 80 Mark, **Hersteller:** Digital Magic Software, **Muster von:** Rushware.

Mit **DRIVIN' FORCE** versucht **DIGITAL MAGIC SOFTWARE** in den Sog der *POWERDRIFT*- Hysterie hineinzugeraten, handelt es sich dabei doch tatsächlich um einen „Kupferstich" des bekannten ACTIVISION-Produktes.
Ein paar Details sind allerdings geändert worden, so fährt man jetzt mit 'nem Go-Cart-ähnlichem-Gefährt durch eine Wüstenlandschaft. Doch ansonsten bringt DRIVIN' FORCE nicht viel Neues auf den Screen. Es geht immer noch darum, eine gewisse Anzahl von teils fiesen, teils einfachen Rennstrecken innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zu bewältigen, um sich fürs große Pokalfinale zu qualifizieren. Ein Vorteil gegenüber POWERDRIFT ist die fantastisch schnelle und darüber hinaus auch noch absolut flüssige Grafik. Dafür müssen allerdings **große** Unterschiede in der Detailtreue der Backgrounds gemacht werden, denn die Grafiken werden nun einfach gezoomt, was zu dem berühmtberüchtigten „Afterburner-Effekt" (wir erinnern uns an dieses „Spitzenprodukt") führt. Für Rennspiel-Fans ist dieses Spiel nicht uninteressant, schon alleine wegen der schnellen Grafiken, allerdings muß der Kompromiß zwischen Detailreiche und Ablaufgeschwindigkeit in Kauf genommen werden (Powerdrift = sehr detaillierte Grafiken, dafür ruckelig, Drivin' Force = karge Grafikdarstellung, sehr flüssig).

Grafik 9
Sound 9

Programm: Xenomorph, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 80 Liter Diesel (à 1 DM), **Hersteller:** Pandora, England, **Muster von:** Raschwähr.
Rollenspiele erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Nicht zuletzt hat das amerikanische Kult-Programm *Dungeon Master* , dessen „Nachlader" dieser Tage erschienen ist, dazu beigetragen, daß Rollenspiele grafisch anspruchsvoller und somit auch für den Computer-Neuling interessanter wurden. **PANDORA** produzierten im Jahr 1989 ja schon einmal ein Role-Playing-Game, nämlich **GALDREGONS DOMAIN** (siehe auch Test in ASM 4/89, Seite 82 – Anm. der Red.). Bei dem mehr oder weniger legitimen Nachfolger (um mit Michas Worten zu sprechen) von GALDREGONS DOMAIN, **XENOMORPH** kann man ohne rot zu werden davon sprechen, daß es sich um ein Spiel handelt, das DUNGEON MASTER verblüffend ähnlich sieht – nicht unbedingt von der Grafik her, denn das ganze Spielgeschehen läuft nun Übertage ab, doch sowohl die Steuerung als auch andere Special Features wurden übernommen. Nichtsdestotrotz wird dieses ansonsten sehr unterhaltsame Spiel seine Käufer finden, denn Rollenspiele-Fans lecken sich geradezu die Finger nach solchem Stoff! Ich weiß, Ihr werdet Euch jetzt fragen, um was es bei XENOMORPH genau geht, aber da muß ich Euch auf der ganzen Linie enttäuschen, bis dato ist uns noch nichts Konkretes über die Story bekann.

Grafik 8

Programm: Infestation, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Psygnosis, England, **Muster von:** wem wohl? (genau, Rushware!).

Auch die bei den 16-Bit-Usern sehr beliebte Liverpooler Company **PSYGNOSIS** hat 'was brandheißes auf Lager! **INFESTATION** nennt sich das neueste Produkt, das – wie alle PSYGNOSIS-Programme – mit einem genialen Vorspann aufwartet, der einiges vermuten läßt. Doch leider stellte ich schnell fest, daß zumindest das Demo nicht im geringsten auch nur das bot, was das Intro zu versprechen schien. INFESTATION wird das erste PSYGNOSIS-Spiel sein, das sich ausgefüllter Vektorgrafik bedient, doch wie's im Moment (in der jetzigen Fassung) ausschaut, kann dieses Spiel nicht an den Erfolg der bisherigen Games der Liverpooler anknüpfen. Es scheint mir fast, als hätte man hiermit „nur mal eben schnell" ein Vektorgrafik-Game auf die Beine gestellt, damit man auch aus dem sogenannten „Nach-Weihnachtsgeschäft" noch das Größtmögliche (an handfesten Pounds) herausholen kann. Über die Story ist mir (noch) nichts bekannt, ich schätze aber nicht, daß diese aus dem Rahmen der üblichen Loser-Stories (man mag es mir verzeihen, doch ziehe ich irgendein King-Buch bisher jeder neeervigen (wie die Breeemer sagen würden) Story vor) heraussticht. Wahrscheinlich darf man wieder irgend'nen Planeten retten, der aus welchem Grund auch immer kurz vorm bitteren Ende steht (genau wie ich, denn ich würde jetzt gerne Feierabend machen). Wie dem auch sei, ich denke, daß PSYGNOSIS' Neuestes nicht gerade das Wahre ist, zumindest was die schleichende Vektorgrafik betrifft.
So lasset uns denn warten, bis die Endversionen dieser Games bei uns eintrudeln...

Grafik 7
Sound 8

TORSTEN OPPERMANN

Drivin' Force/DMS

Xenomorph/Pandora

Infestation/Psygnosis

c16chris

NEWS

ZUSAMMENGESTELLT VON MANFRED KLEIMANN

Ganz groß einsteigen in das Geschäft mit der Hand-Held-Konsole will die ATARI Corporation, Deutschland. Der lang erwartete – und zu Beginn besonders durch **Epyx**-bestückte Titel versorgte – **ATARI LYNX** wird nun offiziell anläßlich der Nürnberger Spielwaren-Messe (8. – 14. Februar) vorgestellt. Das Gerät (4096 Farben; davon 16 gleichzeitig darstellbar; 64K RAM; Bildschirmgröße 3,5 Zoll) soll Ende März für 399 Mark im Handel erhältlich sein. Im Preis inbegriffen: Das Netzteil, das Com-Lynx-Kabel (erlaubt bis zu acht Leuten, sich „zusammen zu schließen"!) sowie die **California Games** (vier Spiele in einem Pack). Dem mit 4Mhz getakteten Teil werden jetzt schon weitere Titel in Aussicht gestellt. Es handelt sich dabei um **GATES OF ZENDOCON** (hier machen sich die „Special FX" zum ersten Male „bemerkbar": der Vier-Kanal-Stereo-Sound erlaubt es, realistische – digitalisierte – Stimmen rüberzubringen!), **BLUE LIGHTNING, ELECTRO COP, CHIPS CHALLENGE** und **RAMPAGE.** ASM hält Euch auf dem laufenden, was die Sache mit dem „Luchs" (LYNX) betrifft. Mehr dazu also in der kommenden Ausgabe. Übrigens: LYNX ist durch den um 180 Grad drehbaren Bildschirm gleichermaßen (wegen der Bedienungselemente) für Recht- und „Lynx"-Händer geeignet...

Einer Pressemeldung des Hauses **PALACE SOFTWARE** zufolge soll **FUTURE WARS – TIME TRAVELLERS** im Weihnachtsgeschäft die Nummer Eins bei den 16bit-Verkäufen gewesen sein. Diese Mitteilung interessiert uns in diesem Zusammenhang weniger. Denn: Weiter heißt es, daß FUTURE WARS das erste Programm für den ST ist, das die Hardware des STE erkennt. Konkret: Wenn man es in den neuen STE einlädt, wird der volle Soundtrack abgespielt...

Nun bietet **DIGITAL INTEGRATION** seinen hochgelobten Flugsimulator **F-16 COMBAT PILOT** auch für die C-64-Fans an. Nach Aussage von DI-Boss **Dave Marshall** sollen „fast alle Features, die das 16bit-Programm so beliebt gemacht haben, auch auf dem 64er gebracht worden" sein. Beim COMBAT PILOT werdet Ihr nach der Einsatzbesprechung zum Hangar geführt, um dann die Einsätze zu fliegen. Ihr könnt wählen: Wollt Ihr als Kadett anfangen und Euch nach oben dienen? Oder mögt Ihr lieber gleich in die Luft gehen? Letzteres ist mit der Quickstart-Option möglich. Der Preis fürs Band liegt bei etwa 45 Mark, während die C-64-Disk circa 60 Mark kosten soll. Erhältlich: Ab 1. Februar...

„Na, endlich!", möchte man meinen, wenn man aus einer Pressemitteilung des Hauses **MICROPROSE** entnehmen kann, daß nun doch ein „hauseigenes" Programmier-Team formiert wurde.

Entgegen der Aussagen im Frühjahr 1989, wo man sich um die sogenannten „In-House"-Programmier (die von Telecomsoft!) „kümmern" wollte und dann doch fallen ließ, kommt nun diese überraschende Nachricht. Man hätte bereits bestehende, erfolgreiche Teams vielleicht „billiger" bekommen und nicht enttäuscht zurückgelassen. Nun, wie dem auch sei, der Kern der neuen MICROPROSE-Mannschaft bilden **Tim Walter, Adrian Scotney** und **Malcolm Hellon.** Weitere Mitarbeiter sollen folgen...

Unter dem Titel **HOT ROD** (Cousins?) veröffentlicht **ACTIVISION** in den nächsten Tagen ein weiteres Autorenn-Spiel. Hier geht's über insgesamt 30 turbulente Strecken, wo dem Spieler ganz warm ums Herz wird, wenn er im Regen, bei Schneefall und spiegelglatter Fahrbahn mit seiner Karre und den Kontrahenten kämpfen muß. Die Haupt-Kontrahenten in diesem Fall ist die Polizei, die sich an Eure Fersen heften, falls Ihr gar zu schnell über die Straßen heizt. Die ST- und Amiga-Versionen bieten Fahrspaß für bis zu vier Personen, während die 8bit-Vertreter (C-64, Amstrad und Spectrum) nur einen Zwei-Player-Modus aufweisen. Die Preise: 16bit etwa 75 Mark; 8bit ca. 30 Mark fürs Band und ungefähr 45 Mark für die Disc...

Die ASM-Umfrage

Auch im neuen Jahrzehnt möchte die ASM-Redaktion von ihren treuen Lesern wissen, welche „Software-Erkenntnisse" man aus den vergangenen 12 Monaten gewonnen hat. Deshalb haben wir wieder einen Fragebogen vorbereitet, der in etwa einen Spiegel der Ereignisse – schlechte, mittelmäßige oder gute Software; Zufriedenheit mit dem Händler-Service; Beurteilung der Software-Häuser – ergeben könnte. Das hängt natürlich von Euch ab! Macht also bitte auch diesmal wieder so zahlreich wie möglich mit, damit wir eine Art „repräsentativen Querschnitt" erhalten! Der Lohn für Eure Mühe: Unter den Einsendern werden 3 CD-Player und 10 kostenlose ASM-Jahres-Abos verlost! Dann also: „Laßt mal die Sau raus!" Schreibt Eure Antworten zu den Fragen (1 bis 14) auf eine Postkarte (es müssen nicht unbedingt alle Fragen beantwortet werden!), gebt bitte Euer Alter und Computer-System an. Vergeßt auch nicht, Euren Absender deutlich auszuschreiben (wir sind nämlich keine „Graphologen"!)! Dann ab damit zum nächsten Briefkasten. Unsere Adresse: ASM-Redaktion, c/o TRONIC-Verlag, Kennwort „ASM-Umfrage", Postfach 870, 3440 Eschwege. Und hier die Fragen:

1 Bestes Programm des Jahres (allgemein)

Nennen Sie uns den Titel jenes Spieles/Programmes, das Ihren Anforderungen am meisten entsprach. Welches war technisch, graphisch, soundmäßig, anwenderbedingt oder unterhaltungsgemäß das beste? Wir suchen den Top-Favoriten 1989!

2 Bestes Action-Programm 1989

Welches war das nervenaufreibendste, schnellste, graphisch und soundmäßig überzeugendste Action-Spiel des vergangenen Jahres? Falls Sie jetzt ein nervöses Wrack sein sollten, welches Spiel war dafür verantwortlich?

3 Schlechtestes Action-Programm 1989

Gab es irgendein Action-Game, das Sie in puncto Langweiligkeit, schlechter Umsetzung von Story in Graphik, Sound und Spielgeschehen, miserabler Spielidee oder zu hohem Preis in Zorn geraten ließ? Schreiben Sie den Titel in das Käschen rechts, oder bringen Sie's zu Papier!

4 Bestes Adventure 1989

Erstklassige Graphik, irre Story, gute Atmosphäre, hervorragende Eingabemöglichkeiten, Spannung und intelligenter Aufbau, dies alles sind die Kriterien für ein Super-Adventure! Welches hat Ihn 1989 am besten gefallen?

5 Schlechtestes Adventure 1989

Adventures sind bekanntlich zumeist recht teuer. Für hohe Preise kann man natürlich auch etwas verlangen. Gab es im vergangenen Jahr ein Adventure, das Ihren Erwartungen in mehrerlei Hinsicht nicht entsprach? Nennen Sie Roß und Reiter?

6 Bestes Sportprogramm 1989

„Tempo, Dramatik, Spannung", das sind sicher nur einige Schlagworte, die Ihnen bei einem guten Sport-Spiel oder einer Sport-Simulation aus der Kehle fahren. Wir fragen nach dem besten Programm dieser Gattung 1989!

7 Schlechtestes Sportprogramm 1989

Sport-Spiele gehören hierzulande zu den beliebtesten Computerspielen. Diese generelle Beliebtheit kann auch dazu ausgenutzt werden, mit einem miesen Game die „schnelle Mark" zu machen. Welches Sportspiel hat Sie 1989 an meisten enttäuscht?

Die ASM-Umfrage

8 Bestes Strategie-/Simulations-Spiel

Simulationen, Denkspiele, Strategie-Programme sind wohl als die „Pioniere" der allgemeinen Software anzusehen. Welches Spiel/Programm aus einer dieser Klassen gefiel Ihnen 1989 persönlich am besten? Das würden auch wir gern wissen!

9 Schlechtestes Strategie-/Simulations-Spiel

Natürlich gibt es auch in dieser Kategorie „schwarze Schafe". Haben Sie 1989 ein Programm/Spiel gekauft, das sich im nachhinein als ein „übler Scherz" ohne echten Wert entpuppte? Wenn ja, bitte den Namen eintragen!

10 Bestes Software-Haus

Software-Häuser und Hersteller gibt es wie Sand am Meer. Dennoch: Es gibt vermutlich Hersteller von erstklassiger Software, bei deren Namen Sie in „Ehrfurcht" erstarren und gleich mehrere Produkte kaufen. Mit anderen Worten: Welcher Hersteller von Programmen hat Ihnen 1989 am meisten imponiert?

11 Schlechtestes Software-Haus

Bei der Unzahl von deutschen, englischen, französischen oder amerikanischen Software-Herstellern gibt es natürlich auch einige, die mit einem großen Aufwand an Werbung nur ein Minimum an Qualität hervorbringen. Welche Firma ist nach Ihrer Meinung die schlechteste?

12 Firma mit dem besten Service?

Egal, ob deutsche oder englische Einzelhändler, eines ist beiden gemeinsam: der Service am Kunden! Wer steht bei Ihnen ganz oben in der Gunst, wenn es um Beratung, Preise und Lieferbedingungen in puncto Software geht? Wir suchen den Winner 1989!

13 Bester Computer-Typ

Dies ist natürlich eine Frage, über die sich streiten läßt. Klar, jeder ist ein eingefleischter Fan seines „ganz persönlichen" Computers. Dennoch würden wir gern von Ihnen wissen, welches Computer-System in Ihren Augen als das beste anzusehen ist? (Man sollte auch die lieferbaren Titel für den entsprechenden Rechner nicht vergessen!)

14 Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat

Zum Schluß können Sie mal so richtig Dampf ablassen. Es ist diesmal nicht (unbedingt) die Firma, die Sie zu kritisieren haben. Vielmehr gilt es herauszufinden, welches Spiel/Programm trotz einer erstklassigen Aufmachung das Mieseste auf Kassette/Diskette beeinhaltete. (Preis-Leistungsverhältnis). Nennen Sie uns den Titel und die Gründe.

Alles, was Sie jetzt noch zu tun haben, ist, die Antworten auf eine Postkarte (oder Brief) zu notieren und das Ganze (nicht alle Fragen müssen unbedingt beantwortet werden) an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Kennwort: „Umfrage", Postfach 870, D-3440 Eschwege zu schicken. Der Einsendeschluß ist der 28. Februar 1990. Es geht um 3 CD-Player und 10 ASM-Abos!

Name/Adresse ____________________

Computersystem ____________________

Alter ____________________

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

AMIGA

Titel	Preis
Asterix Hinkestein dt.	64,90
Armada dt.	79,90
Börsenfieber dt.	79,90
Bloodwych dt.	64,90
Bodo Illgner Soccer dt.	69,90
Bundesliga Manager dt.	54,90
Batman the Movie dt.	64,90
Blue Angel 69 dt.	69,90
Clown o Mania dt.	54,90
Chase H. Q. dt.*	69,90
Cosmo Ranger dt.	54,90
Chinese Karate dt.	54,90
Dungeon Master dt.	69,90
Dragon's Lair 1MB	89,90
Dragon of Flamme	64,90
Drakken dt.	79,90
Driving Force dt.	64,90
Double Dragon II	54,90
European Space Sim*	79,90
Elite dt.	69,90
F-29 dt.*	64,90
F-16 Falcon Missionsdiskette	54,90
F-16 Falcon dt.	79,90
Fighter Bomber dt.	75,90
Fugger dt.	53,90
Future Wars	64,90
Ghost'N'Ghost dt.	69,90
Great Courts Tennis dt.	69,90
Grand Prix Circuit dt.	64,90
Gunship dt.	68,90
Ghostbuster II dt.	69,90
Hard Driving dt.	54,90
Hanse dt.	64,90
Hillsfar	64,90
It's came from t. desert dt.	79,90
Ind. Jones Adventure dt.	69,90
Kreuz As "Poker" dt.	29,90
Knight Force	59,90
Kingdom of England dt.	64,90
Kaiser dt.*	99,90
Kick off dt.	44,90
Kult dt.	54,90
Leisure Suit Larry II	89,90
Lord of the Rising Sun dt.	79,90
Maniac Mansion dt.*	a.A.
Minos dt.	54,90
Ninja Warriors dt.	54,90
North & South dt.	64,90
Ooze II dt.	69,90
Oil Imperium dt.	54,90
Operation Thunderbold dt.	64,90
Oliver dt.*	69,90
Pool of Radiance*	64,90
Pharao dt.	69,90
Populous dt.	69,90
Populous Zusatzdiskette	34,90
Pirates dt.*	68,90
Ring of Medusa dt.	69,90
Steven Gates of Jambala dt.	54,90
Starflight	64,90
Snoopy	69,90
Soccer Manager plus dt.	39,90
Shadow of the Beast	89,90
Sim City auch 512 KB dt.	79,90
Sidmon dt. (Musikpr.)	69,90
Shinobi dt.	54,90
Stadt der Löwen dt.	89,90
Super Wonderboy dt.	64,90
Stunt Car Racer dt.	64,90
Space Quest III	79,90
Space Ace dt.	99,90
Sommer Edition dt.	64,90
Untouchables dt.*	69,90
Testdrive II	69,90
Toobin dt.	54,90
Turbo Outrun	64,90
Twin World dt.	69,90
Table Tennis dt.	54,90
Wallstreet Wizzard dt.	59,90
Wallstreet Wizzard Zusatzd.	39,90
Xenon 2 dt.	64,90
Zak Mc Kracken dt.	69,90

ATARI ST

Titel	Preis
Asterix Hinkestein dt.	64,90
Armada dt.	79,90
Bodo Illgner Soccer dt.	69,90
Blue Angel 69 dt.	69,90
Börsenfieber dt.	69,90
Battle Tech dt.	69,90
Bloodwych dt.	64,90
Batman the Movie dt.	64,90
Cosmo Ranger S.O.L. 2000 AD	54,90
Clown o Mania dt.	54,90
Chaos Strikes Back*	64,90
Chinese Karate dt.	54,90
Chase H. Q. dt.*	54,90
Double Dragon LL dt.	54,90
Dragon of Flamme	64,90
European Space Sim.*	79,90
Drakken dt.	69,90
Fighter Bomber dt.	75,90
F-16 Falcon dt.	74,90
F-16 Falcon Missiondisk dt.	54,90
F-16 Combat Pilot dt.	69,90
Future Wars	59,90
Great Court Tennis dt.	69,90
Ghouls'H'Ghosts	49,90
Ghostbusters II dt.	59,90
Galaxy Force	54,90
Hard Driving dt.	54,90
Hillsfar dt.	64,90
Kult dt.	54,90
Kick off dt.	44,90
Leisure Suit Larry II	74,90
North & South dt.	64,90
Maniac Mansion dt.	a.A.
Minos dt.	54,90
Millennium 2.2	64,90
Operation Thunderbold dt.*	54,90
Ooze II dt.	69,90
Oil Imperium dt.	54,90
Populous dt.	69,90
Populous dt. Zusatzdiskette	34,90
Pharao dt.	69,90
Pool of Radiance*	64,90
Power Drift dt.	49,90
Pirates dt.	64,90
Ind. Jones Adventure dt.	69,90
RVF Honda dt.	64,90
Rings of Medusa dt.	69,90
Rock'n Roll dt.	64,90
Rick Dangerous dt.	64,90
Rainbow Warrior	64,90
Stunt Car Racer dt.*	64,90
Soccer Manager plus dt.	39,90
Shinobi dt.	54,90
Testdrive II*	69,90
TV Sports Football dt.	64,90
Toobin dt.	54,90
Turbo Outrun dt.	49,90
Table Tennis dt.	54,90
Wallstreet Wizzard Zusatzd.	39,90
Xenon II dt.	64,90

PC-Engine

Titel	Preis
Grundgerät m. 1 Spiel	489,90
Bloody Wulf	109,90
Cyber Cross	119,90
Dungeon Explorer	110,90
Dragon Spirit	110,90
Galaga 88	90,90
Pacland	90,90

MS-DOS 5,25"

Titel	Preis
688 Attack Sub**	69,90
Abrahams Battle Tank**	69,90
Armada dt.	79,90
Carrier Command dt.**	69,90
Corvette	69,90
Crazy Cars II dt.**	64,90
Curse of the Azure Bond**	74,90
Dragon of Flamme	64,90
European Space Sim.*	119,90
F-15 Strike Eagle II**	84,90
Fighter Bomber	84,90
F-16 Falcon EGA/AT dt.	84,90
Flugsimulator IV**	139,90
Great Courts dt.**	69,90
Kings Quest IV**	79,90
Leisure Suit Larry III**	99,90
Microprose Soccer dt.	69,90
M-1 Tank Platoon**	89,90
Oliver dt.**	*69,90
Oil Imperium dt.**	54,90
Populous dt.*	69,90
Indianapolis 500 dt.**	69,90
Indiana Jones Adv. dt. **	79,90
U.F.O.**	94,90
Startreck V dt.**	79,90
Space Quest III	79,90
Sim City**	79,90
Silpheed	79,90
Heros Quest**	109,90
Hillsfar**	64,90
Jet Fighter	95,90
North & South dt.**	64,90
Their finest Hour	a.A.
Testdrive II**	84,90
The Kristal dt.**	74,90
Ultima V**	69,90
Yuppies Revenge dt.**	69,90
Wallstreet Wizzard dt.**	59,90
Zak Mac Kracken dt.**	69,90

(** auch 3.5" lieferbar)

C-64

Titel	Preis
Batman the Movie dt.	37,90
Battle Chess dt.	39,90
Curse of the Azure Bonds	64,90
Carrier Command dt.	45,90
Chase HQ dt.	44,90
Double Dragon II dt.	39,90
Fighter Bomber	45,90
Fugger dt.	37,90
Ghouls'N'Ghosts	37,90
Ghostbusters II dt.	37,90
Hillsfar	46,90
Hostages dt.	37,90
Kick off	37,90
Operation Neptun dt.	38,90
Operation Thunderbold dt.	37,90
Projekt Firestart	44,90
Rock'N'Roll dt.	37,90
Sim City dt. Version	54,90
Star Trek dt.	37,90
Super Wonderboy	35,90
Strider	37,90
Turbo Outrun	37,90
The Untouchables dt.	38,90
Ninja Warrier dt.	37,90
Zak Mc Kracken dt.	49,90
Maniac Mansion kompl. dt.	54,90

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar

* Versand per NN (UPS oder Post 8,00 DM) * Unsere aktuelle Preisliste für C-64, Amiga, Atari ST, MS-DOS, Sega, Nintendo u. PC-Engine gegen frankierten Rückumschlag

24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter) * Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, - Mo.- Fr. 9.00 - 20.00 Uhr
Hotline I: 02 21 / 60 44 93, Hotline II: 02 21 / 60 44 96, Telefax: **02 21 / 60 90 03**
Besonderer Servie: Interlinkexpress innerhalb von 24 Stunden

c16chris

SECRET SERVICE

Ich werd' weich, das Körbchen ...

... ist leer! Tja, Leute, jetzt seid Ihr wieder gefordert – schickt uns was, was wir veröffentlichen können, denn sonst werden wir (will sagen: der Secret Service) empfindlich schrumpfen. Also, macht Euch ran! Aber sonst war eigentlich alles wie immer: Es hat geschneit, mein Auto wäscht sich nicht von selbst, meine Unordnung nimmt chaotische Ausmaße an, Micha hört „Sex Machine" von James Brown, ich nicht, Peter war krank (kam wohl von der Silvesterparty ... haha), Sandra (schon wieder 'ne Neue) meint, sie würde mich den ganzen Tag stören und tut's trotzdem, Manfred ist heute nach Las Vegas auf die Messe abgeflogen und die Putzi wuselt um mich herum – wir machen mal wieder Überstunden, aber das kennt man ja. Unsere Adresse hat sich ebenfalls nicht geändert: ASM, Postfach 870 (oder Am Stad 35), 3440 Eschwege und nirgendwo sonst. So, mir fällt mal wieder nichts Vernünftiges fürs Vorwort ein, aber ich möchte noch ein bißchen Platz verschwenden – mir ist einfach danach! Ich werde Euch allerdings nichts von meiner Silvesterparty erzählen (hättet Ihr wohl gerne) – ach was soll's, ich mach' jetzt tschüß und leg' mich in die Falle.

Euer Uli

STATIONFALL KOMPLETT-LÖSUNG

Vorweg, was es zu beachten gibt:
Nahrungsmittel und Licht gut einteilen, die Thermoskanne zuerst austrinken. Wenn man müde wird, geht man in ein Bett und wartet einmal. Wird man von einem „Welder" angegriffen, sollte man den Raum verlassen. Wenn man von Plato bedroht wird, muß man Floyd um Hilfe bitten. Man kann sich auch im Dunkeln bewegen.

Also, auf geht's nun:
zum Robot Pool gehen, Dokument in Schlitz stecken, Zahl 3 eintippen, zum Raumlaster gehen, Formular in den Schlitz, Kurs mit Hilfe der Tabelle des Assigment Completion Form QX-17-T einstellen, bei der Station angekommen „Survival Kit" nehmen und öffnen, zur „Printing Plant" gehen, Dokument aus dem Papierkorb nehmen, Bohrmaschine im Nebenraum nehmen, gefundenes Dokument in der Wäscherei in den Bügelautomat stecken, Bügelautomat einschalten (Vorsicht!), Formular wieder mitnehmen, Stempel unter dem Bett des Kommandanten hervornehmen, jetzt wird das Formular abgestempelt („validate Form"), Formular in den Schlitz an den Verbindungspunkten der Module stecken. Diese öffnen sich nun. Im „Greasy Straw" und im „Grocery" befinden sich ebenfalls Nahrungsmittel.

Den Helm mit der Lampe aus dem Feld Office holen, beim Friseur den Spiegel zerschlagen und Platinfolie herausnehmen, Roulette im Casino drehen, aus dem Spint im „Flop House" den Raumanzug mitnehmen, die ID-Karte mit der Maschine im „Shady Dan's" manipulieren, indem man die 10 eingibt. Jetzt kann man damit alle Türen öffnen.

Das Gewehr aus der Armory nehmen und damit das Schloss an der Kiste im „Loan Shark" aufschießen, die Münze herausnehmen.

Im „Pet Shop" das Straußenfutter hinter der Deckenplatte hervornehmen, das Ballontierchen befreien, die Spraydose aus dem „Pawn Shop" mitnehmen, dem Strauß bei „Doc Schuster" muss man das Futter zeigen.

Vom „Broadway" bis zum „North Junction" wird in jedem neuen Raum die Spraydose benutzt, vom „North Junction" in das PX gehen, dort die Münze einwerfen und einen Timer auswählen, nun bleibt der Timer stecken, deshalb muß man auf den Strauß steigen.

Nun dem Strauß das Futter geben, dem Ballontierchen das Futter zeigen, das Ballontierchen in die Kapelle führen, mit dem Schalter, der in der Kanzel verborgen ist, das ewige Licht ausschalten und das Ballontierchen ergreifen.

Dadurch kommt man an den Stern in dem sich eine Diode befindet, mit der man den „Detonator" reparieren kann, im „Robot Pool" muß man Floyd sagen, daß er den Bohrer aus der Desinfektionskammer nehmen soll. Mittels des mittleren Bohrers in der Bohrmaschine wird nun ein Loch in den Safe des Kommandanten gebohrt.

Nun den „Detonator" im „Main Storage" mit der Diode aus dem Stern reparieren und ihn mit dem Timer verbinden. Im Storage sieht man mit der Lampe einen „Jammer"; auf ihm muß man die Frequenz 710 einstellen.

Damit der „Jammer" auch funktioniert, muß man den Schaltkreis, der im „Astro Lab" liegt, mit dem „Jammer" verbinden. Nun geht man in den „Junk Yard" und zieht dort den Raumanzug und die Schuhe an, jetzt betritt man durch die „Airlock" den Weltraum, den dort gefundenen Sprengstoff legt man in die Thermoskanne und verschließt diese! Jetzt ab zum Safe des Kommandanten, Kanne öffnen und das Dynamit in das Loch stecken, den „Detonator" anschließen und den Timer aus 1 setzen.

Nun schnell in Deckung gehen, bis man die Explosion hört, zurückgehen und den Schlüssel nehmen. Mit dem Jammer, der Folie, dem Gewehr, der Lampe und dem Schlüssel geht man ganz nach oben in den „Dome", dort ist der Kasten. Nach der Explosion muß man aber alles wieder aufsammeln. Nun das Gitter öffnen und sich in den Luftschacht begeben, das untere Gitter mit einem harten Tritt beseitigen. Die Maschinen mit dem „Jammer" ausschalten, sobald der Gabelstapler zwischen den Maschinen ist. Den „Jammer" sofort ausschalten. Nachdem sich die Maschinen zerstört haben, klettert man nach oben. Nun muß der schlimmste Befehl eingegeben werden: shoot floyd (snief, snief...), zum Schluß muß man die Pyramide, die Floyd auf dem Gewissen hat mit der Platinfolie bedecken.

Das war's und besten Dank an den Einsender!

The Lands of Thalen

Legend of Blacksilver

Riverbend
Islands Caverns
Appia
Taragas Mines
Eagle Tempel
Clissod Creek
Iron Forge
Ironwood
Owl Tempel
Castle
Bad Axe
Ridgeport
Hawk Tempel
Glen Lake
Citadel
Crystal Summit
Beaverton

Hier mal wieder eine Karte zu **LEGEND OF BLACKSILVER . . .**
Mehr gibt's demnächst!

hint hunt

ULI

Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Bernd Sarrach möchte bei **HILLSFAR** die entführte Tochter von Hector Sams suchen. Dazu muß er erst einmal bei diesem vorbeischauen – er wohnt in der Nähe der Ställe. Tja, aber wo? Bernd kann die Bude nicht finden, in der Hector haust. Wo ist sie?

Und Sega: Hier hängt's bei **Y'S**! Albin Mayer bekommt die Tür nach den zwei fliegenden Köpfen nicht auf. Wie?

Und weil's mir gerade in den Sinn kommt: Hier noch einmal eine Bitte an Euch! Schickt uns keine frankierten und adressierten Rückumschläge mit der Bitte um Lösungen! Wir können Euch absolut nicht immer antworten, da einfach zuviel zu tun ist. Lieber Gerd S., Die Lösung zu **LARRY II** ist in Ausgabe 4/89, **SPACE QUEST II** ist in Special Nr. 4, **POLICE QUEST I** findet sich in ASM 11/88.

Giuliano aus Nürnberg sucht Codes oder Cheats zu diesen Programmen: **SPHERICAL** (ST), **OIL IMPERIUM** (ST) und **XENON 2** (auch ST).

Und nochmal Sega: Diesmal geht's um **WONDERBOY in MONSTERLAND**: Wo und in welchem Level findet man die Flöte, das Sternamulett, das Heldenabzeichen und die Glocke? Wie übergibt man Catherine den Brief der Wahrsagerin? Kam vom namenlosen X.

Hallo, hier kommt Michael! Er hat ein paar Fragen zu **BARD'S TALE I**: Wo sind die *Sewers* und die *Catacombs*? Wie kommt man in die Türme? Wie heißt der *Mad God*? (Hier ein paar Tips: In der Kneipe hinter der Samurai-Statue (links) sollte man Wein bestellen. Der *Mad God* heißt *TARJAN* (kann man aber leicht rausfinden). Die Türme laß' erstmal Türme sein – das kommt später.)

Andreas aus Ratingen hat ein Problem mit der Lösung zu **BUREAUCRAZY**: Wenn er mit dem Fallschirm im Baum hängt und die *Stripes* durchschneidet, fällt er in den Topf und ist sofort tot. Wie kommt man also lebendig vom Baum runter?

Wolfgang Geis hat bei **DUNGEON MASTER** kein Mana und keine Lust mehr. Er möchte die Daten der Spielcharaktere ändern, weiß aber nicht, wo er die finden kann. Tja...

Dies kommt von TRB: Er sucht Hilfen zu **BACK TO THE FUTURE**, bei dem er keine große Peilung hat.

Hans-Jürgen Brandt hat drei Fragen zu **MERCENARY – THE SECOND CITY**. Here we go: 1.) Die dreieckige Tür führt zu dem *Cheat Room* des Autors. Hier befindet sich das Gold, aber wie kommt man hinein? 2.) Am Ende des Irrgartens befindet sich der *Computer* (?). Wie gelangt man dorthin und zurück? 2.) Der Einsender kennt bisher zwei Lösungen. Gibt es hier noch mehr?

Ah, oha, hier kommen noch mehr Cheats, das heißt, sie kommen nicht; sie werden vielmehr erbeten: **TIGER ROAD** (ST), **THE DEEP** (ST) und **BLOOD MONEY** (ST).

...und außerdem suchen wir immer noch die End-Lösung zu **IMPOSSIBLE MISSION II**, weil's nämlich nicht so einfach ist, die verflixten Bänder richtig zusammenzuschnippeln. Wer weiß es?

Das Schlüsselproblem (Faden, Magnet) löst sich doch einfach durch mehrfaches Antesten, oder etwa nicht? Wenn nein, wie dann?

Wie kommt man bei **BT I** in *Kylearan's Tower*? (Wenn man die Statue des *Mad God* in *Harkyn's Castle* erledigt hat, wird man zu *Kylearan's* teleportiert. Man kann ihn betreten, indem man zuerst nach Süden und dann nach Westen in ein rötliches Gebäude latscht. Das müßte's eigentlich gewesen sein...).

Bei **MERCENARY** wir der *Antigrav Pass* gesucht. Wo isser?

Also doch **PERSONAL NIGHTMARE**: Daniel aus Österreich sucht verzweifelt das Postsparbuch. (Also, in unserer Version fand man das Postsparbuch im *Treasue Island*-Buch. Schaut

He, Sie!

Zwei Dinge: (1) Bitte geben Sie bei jedem Schnipsel, den Sie uns schicken Ihr System und Ihren Namen an. (2) Wir haben Mist gebaut! Rechts kann man's nochmal sehen: Diese kleine Korrektur muß in der 1/90, S. 116 angebracht werden.

zu **MONTEZUMA**... auf demselben IBM.

nochma.

Karin aus 04421 sucht ein paar Tips zu alten Adventures: **FANTASTIC FOUR**: Wie bekommt man das Ding aus dem Teer? Wie kommt man ins Schloß? Wie feuert man die Kanone? Wie erledigt dem Pulver ab? Wie erledigt man den Feuerschlucker? **SPIDERMAN**: Wie schafft man sich *Mysterio*, den Spiegel vom Hals? Wo bekommt man die *Bottle of Formula* her?

Und an dieser Stelle sucht Mathias aus Neuss nach der Strategie zum Sieg über den Gegner auf dem Hubschrauber im siebten Level von **DRAGON NINJA** auf dem C-64.

JOURNEY macht Christian Mutschall aus Hatten zu schaffen. Ihm fehlt das nötige Quentchen *Air-Essenz*, um sein Schiff vor der *Misty Isle* aus der Windflaute zu retten. (Keine Panik

Eine komplette Lösung, geschrieben von Wolfgang Fröde, was für Qualität bürgt, wird sich in der ASM Special Nr.7 befinden, die irgendwann recht früh nächstes Jahr erscheinen wird, weil ich nämlich schon dran arbeiten darf.)

Zu **ULTIMA V** hatte Kevin eine Frage. Er ... C-64 ...

Marc ... faxte uns dies: **DRUID II** ... Wo ist Aca- ... ist er

dort bitte nochmal nach. Wenn es da nicht ist, wissen wir's auch nicht...)

So, und hier kommt erstmal wieder ein bißchen Stoff von unserer ewig überlasteten Hotline:

Die Antworten, die man bei **BARD'S TALE I** in *Harkyn's Castle* geben muß, wenn einen die *Magic Mouthes* etwas fragen, werden gesucht. (So, hier sind alle Antworten, die man in *Harkyn's Castle* geben muß: *VAMPIRE* - oh, war nur eine (seltsam)...auch gut!).

Es sind Zweifel daran entstanden, daß bei **BARD'S TALE II** auf dem Amiga das Wörtlein *KAZDEK* funktioniert. Ist hier jemand kundig?

Hier suchen wir Cheats. Programme, die versorgt werden müßten sind **BATMAN - CAPED CRUSADER** (C-64), **PHOBIA** (C-64), **XENON 2** (16-Bit) und **SILKWORM** (Amiga).

SPELLCASTER auf dem Sega, könnte man sagen. Raumschiff, und was jetzt? Wo ist der Bus, und wer hat den Plan?

Sega und kein Ende in Sicht (die Hotline-Fragen sind übrigens zuende): Wozu benötigt man bei **ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD** die folgenden Gegenstände: *Portable Hang Glider* (im Safe), *Pencil, Eraser* (aus *Alex' Room*)? Wo findet man die acht Kartenstücke (der Einsender hat nur sechs finden können, und zwar bei: Papa, Mary, James, John, in einem Behälter und bei den Mädchen)? Was bedeutet das Zeichen *5 from 30*, und was hat es mit Mark und Tom zu tun?

Und hier noch Fragen zu **KING'S QUEST III** von Axel Seewöster: Wie kann man das Haus von Manannan verlassen? Wie zaubert man (trotz Anleitung?)? (Komplettlösung war in Sonderausgabe 2).

Sierra hat was: **SPACE QUEST II**, und hier sind zwei olle Fragen dazu: Wie und wann holt man Luft? Wo liegt der leuchtende Stein? (Zuerst holt man mit *take a deep breath* Atem, danach taucht man (*dive*). Nun muß man in die Grotte tauchen, in der sich das *Gem* befindet. Ganz einfach.).

Letztendlich ist sie hier, die Frage zu **TERRORPODS**. Wie kommt man hier an Bauteile ran? Stephan Köhr will es wissen!

David Göbel sucht den Cheat zu **SHADOW OF THE BEAST**, falls es ihn gibt...

... und ein paar Antworten

POOL OF RADIANCE: Die Frage nach den *Lizard Men*: In einer Schloßruine im Nordosten der Landkarte (37 Ost, 8 Süd) hausen sie. Die *silver bottle* aus der Koboldhöhle findet man nach dem großen Kampf (mit einem *!* markiert) im Nordosten (*x* auf der Karte). Hierzu schaltet man ein Bild vorher den *Search*-Modus ein.

Eva Hoogh

Die Frage zu **LEGACY OF THE ANCIENTS** war in Ausgabe 11/88. Die Antwort kommt jetzt: a.) Die Kopfnuß war in ASM 3/88. b.) Im Erdgeschoß müßten sich drei Geheimgänge befinden: einer im Osten, nur als Abkürzung, einer im Nordosten, zum Geheimraum mit der Tulpe im Schatzkasten führend und einer im Osten, etwa in mittlerer Höhe. Hier gibt es vier Samen, die jeweils einmal Unsichtbarkeit verleihen. Die Geheimgänge erkennt man, wenn man sich an der Wänden entlangbewegt und unmittelbar vor einem steht. Zwei Schlüssel sind in Truhen, im Erdgeschoß, zwei im ersten Stock.

Der *Knight Dungeon* bringt außer viel Gold auch eine Erhöhung der *Strength* um 15 Punkte (Aber nur beim erstenmal. Durchläuft man mit Hilfe einer zweiten Saphirmünze den Dungeon noch einmal, gibt es keinen weiteren Zuwachs.). Münzen erhält man auf sehr unterschiedliche Arten und Weisen in den Läden, Trainingsstätten, nach Freilandkämpfen mit Monstern oder von fahrenden Händlern.

Es gibt noch Amethyst (braucht man, um mit Hilfe des *Stones of Wisdom*-Spiels die Weisheit zu verbessern.), Turqouise (Information über den Wächter), Ruby (*Four Jewels Dungeon*) und schließlich Diamond (Pegasus bringt uns zur Insel, auf der der Endkampf stattfindet). Der Museumswärter erhöht den Level nicht regelmäßig. Außer den Missionen muß man auch die unwichtigeren Dinge, wie z.B. Teleport nach *Thornberry* aktivieren, um weiterzukommen.

Eva Hoogh (hi!)

Ein alter Bekannter, Michael Geuting, hilft beim **STEIN DER WEISEN** weiter (Frage in Ausgabe 12/89). Nachdem der Schmied das Pergament bekommen hat, gibt er der Spielfigur einen Schlüssel. Nun muß folgender Weg gegangen werden: S, O, N, N, S - es erscheint ein Händler, dem man ein Huhn verkaufen muß. Von seinen Waren muß man eine Ölkanne auswählen. Das Stadttor läßt sich mit dem Schlüssel nicht öffnen. Man geht also zweimal nach Westen, tötet die Natter mit der Stange, geht nach Süden und ölt das Tor. Mit dem Schlüssel wird es nun geöffnet.

Um bei **CHRONO QUEST** in die Zeitmaschine einzusteigen, klickt man einfach das *go up*-Icon an.

Kai Tragesser

Mit ein bißchen Hilfe zu **BLOODWYCH** geht's nun weiter: Voraussetzung für einen erfolgreichen Kampf mit der ersten Spinne ist eine gute Party. Bewährt haben sich Sir Edward, Ulrich (kein Wunder!), Hengist und Mr. Flay (dieser braucht übrigens weder Speis' noch Trank). Die Spinne selbst greift man nie von vorne an (wie alle anderen Monster auch), sondern seitlich oder von hinten. Wenn man ab und zu noch einen *Missile*-Spruch auf das Tierchen feuert, ist es eine leichte Beute.

Martin Schott

So, hier ist **WASTELAND**'s *Android Head*. Man findet ihn also in *Finster*'s Base. Erstmal geht man zu *Finster* in den *Upper Floor*, ihm einen Freundschaftsbesuch abstatten. Danach fährt man zum *Ground Floor* (Code *PROTEUS*) und macht die Zellentür auf (T.N.T...). Man besucht *Finster* nochmal, und er greift einen an. Außer seiner Asche hinterläßt er den *Android Head*.

The Imperator

Und tschüß, denn die Fragen zu **POOL OF RADIANCE** aus der 1/90 sind gelöst:
Stojanow Gate: Kurz nach Betreten des Gebietes trifft man einen Mann, der auf einem Wagen Handelsgüter verkauft, die man als Tarnung benutzen kann. Mit ihm kommt man unbehelligt durch das Tor (na ja, möglicherweise will noch eine Wache Geld, aber was soll's...). Auf der anderen Seite sind die Eingänge in die beiden Wachtürme, die man beide erobern muß.
Botschaft: Der Einsender hat die Botschaft nicht gelesen und ist nach ihrer Ablieferung angegriffen worden. Es kann also nicht schaden, sie vorher zu öffnen. Wahrscheinlich geht aus ihr hervor, daß Cadorna der Verräter ist.
Diogenes: Mit dem Drachen kann man reden. Er gibt einen Hinweis auf eine silberne Flasche, die sehr nützlich im Kampf gegen Vampire ist.

Jürgen Hartelt

Eine beste Party bei **CURSE OF THE AZURE BONDS** gibt's nicht - wie bei fast keinem Rollenspiel. Was man beachten muß, ist die Ausgewogenheit der Party. Es sollten also Kämpfer-, Magier- und auch Klerikercharaktere in der Gruppe vorhanden sein. In welcher Menge diese vorkommen, ist allerdings Geschmackssache.

Jürgen Hartelt

Tips & Tricks

Und hier eine unbestätigte Meldung zu **IK+**: Wenn man während des Spiels oder irgendwann *GERMAN* eintippt, „spricht“ der Schiedsrichter deutsch. *Lolle*

TOM & JERRY auf dem C-64? Cheat? Man drücke beim Spielen die Tasten *7, 8, 9, Inst/Del* und schließlich *Restore*. So kann man Jerry etwas näher betrachten. Die Tastenkombination funktioniert nur, wenn Jerry in Bewegung ist. Springt man nun direkt am Anfang gegen den Bilderrahmen mit dem Käse, kann man die Endbilder des Games bewundern. *Slider*

Man nehme sich seinen Monitor (welchen auch immer), **BATTLETECH** (C-64) und lade ein beliebiges Game-File von der Disk (*G0-G5*). Nun tippt man *M 1956 195F* (o.ä.) und füllt die erscheinenden Bytes mit *FF*s. Das geänderte File speichert man mit S „G1“, 08, 1C3E, 1A6E (o.ä. – je nach Monitorprogramm) ab und lädt in BATTLETECH das geänderte File (Name + 1 !) ein. Wichtig: Der Kontostand überschlägt sich bei Überschreiten der höchstmöglichen Zahl (alle Bytes *FF*)! *Phantom*

Bei **BEAST** gibt's anscheinend einen Cheat für unendliche Leben: Im Startbild mit der Faust halte man den Joystick rechts, die linke Maustaste und den Feuerknopf. Das ergibt unendliche Leben. *Bybits*

Eine andere Spieltaktik als das übliche Gerangel nach Geld und Ruhm kann man mal versuchsweise beim **GERMAN FOOTBALL SIMULATOR** austesten: Man verkaufe nach jedem (!) Spieltag alle „guten“ Spieler (0,45 – 0,6) und kaufe alle schlechten Spieler (0,05-0,4) ein. *Roger Keidel*

In **HARD 'N' HEAVY** ist anscheinend ein kleiner Programmierfehler aufgetreten. Die Punkte, die der Computer im Demospiel erreicht, werden im Spiel auf den Score des Spieler aufgeschlagen. Wenn man also den Rechner über Nacht stehenläßt... *Iceman*

MR. HELI auf dem C-64: Ein Codewort hatten wir schon. Hier kommt das Codewort für den dritten Level: *DAAHEAD AAU JJJJJDCKCZ*. Wie immer ohne Gewähr! *Brego*

Alle, die einen CPC besitzen, heben bitte die linke Hand! Ja, danke! Hier ein paar Tips:
GRAND PRIX SIMULATOR 2: Als Name gebe man *INTEGRA* ein. Der Cheat funktioniert übrigens mindestens auch beim Spektrum.
DRAGON NINJA: Wer ein *Multiface 2* besitzt, kann hier den Poke & *1B1C, &FF* einsetzen (255 Leben). Wer die Diskettenversion und DISCOLOGY sein eigen nennt, kann ja mal nach der Hex-Kette *3E-03-32-1C-1B* suchen und die 03 gegen eine *FF* ersetzen.
BUBBLE GHOST: Mit DISCOLOGY bei der Diskettenversion nach der Hex-Kette *3D-FA-5C-80* suchen. Die *3D* durch eine *00* ersetzen und *Write* anklikken... *St. Patrick*

Hoffentlich hatten wir's noch nicht: MSX, **KING'S VALLEY II**, ab nach Level 20 (*BEHEBIII*), in den untersten Screen und dort in den zweiten Gang von unten. Nun muß man sich nach links bewegen und dabei immer hüpfen. Jetzt nur noch *Cursor down* betätigen und schwupp. Aber auch die Endsequenz ist nicht zu verachten. In Stufe 60 gelangt man mit *BOFOBBOB*, und die müßt Ihr selber schaffen. *Jan Kimpflinger*

Hier folgt nun der hoffentlich letzte Teil unserer **POLICE QUEST II**-Rätselrunde, nämlich weitere Tips. Also, der Computer im Büro kann benutzt werden. *look Computer* , *turn on* und *dir* lassen ein Inhaltsverzeichnis erscheinen. Mit *cd* nun das Programm auswählen, worauf wieder ein *dir*, ein erneutes *cd* und ein Filename folgt. Es wird nun nach einem Passwort gefragt, welches sich auf dem Schreibtisch des Captains befindet. Man muß nur ein bißchen suchen.
Im Gefängnis ist nicht nur die Akte von Bains wichtig, man sollte auch die Akte des entführten *Jailers* lesen. Er heißt übrigens Pate.
Am Flughafen geht man im Gebäude gleich nach links in den Waschraum. Dort betritt man das mittlere WC. *Look toilet, open tank* und *look tank* helfen einem hier weiter. Man findet die Waffe des ermordeten *Jailers*. An der hinteren Wand des Waschraums befindet sich ein Handtrockner. Mit diesem Trockner trocknet man die Waffe (*dry gun*). Danach geht man zum Flugschalter, um der Angestellten die Dienstmarke und das Photo von Bains zu zeigen (*show ID, show photo*). Danach gibt man *get list* ein. Auf diese Art und Weise bringt man in Erfahrung, daß ein Flug gebucht wurde. Wenn man am Flughafen telefonieren möchte, zeigt man dem Mann am Schalter die Dienstmarke und fragt nach dem Telefon.
Am *West Rose* gibt man, nachdem man den Toten durchsucht hat, *look in mans face* ein. Wenn der *Coroner* eingetroffen ist, gibt man *remove body*. Nun kann man den Kofferraum nochmals durchsuchen und findet eine Notiz von Bains.
Im *Snugglar Inn* sollte man auch einmal unter dem Bett nachsehen. Hier findet man Maries Lippenstift.
Bei Marie gebe man *search couch* und *search chair* ein und findet Geld.
Vor dem Abflug zeigt man dem Captain die Notiz aus dem Kofferraum und besser nicht die *Hit-List*, da er diese behält, und man auch keine Punkte dafür bekommt. Im *Burglary*-Office fragt man nach der Schrotflinte, welche im *Snugglar Inn* gefunden worden ist. Sicherheitshalber justiert man diese Waffe auch auf dem Schießstand, da andernfalls die Aktion mit den Terroristen im Flugzeug schiefgeht.
Den Polizeicomputer sollte man zwischendurch immer mal wieder benutzen, da er einige wichtige Punkte enthält. *Andreas Maitre*

Und alle wußten wir, daß sie kommen würde, früher oder später. Ha, Freunde, hier ist sie, und das Volk jubelte ihnen zu. Man kann bei **PINBALL WIZARD** ein bißchen cheaten, und zwar indem man zuerst die *Help*-Taste drückt, dann die Disk aus der FLoppy nimmt, die *Help*-Taste nochmals drückt und das Spiel mit der *P*-Taste beginnt. Wenn man jetzt unauffällig auf seine Punktekonto schielt, sollte man dort etwas sehen. *Bregosoft*

Hier einmal Cheat zu **NEWZEALAND STORY** auf dem C-64. Wenn man *TRY CHEATING* eingibt, soll man viele Kiwis (nicht Bananen, haha) haben. Mit der „Pfeil nach links“-Taste soll man einen Level weiterkommen. Hoffen wir, daß es funktioniert. *Dynamtie Dux*

Nintendo, **KARACHI WIRWAS**, Continue-Cheat: Nach dem Verlust des letzten Lebens drücke man sofort *B, A, B, A, B, A, A, B, A, B, B, A. Das war's dann auch schon.* *Rainer*

Weiter geht's an diesem Morgen (dem 27. Dezember!) mit **WEIRD DREAMS**:
- Im Zuckerwattegerät nimmt man mindestens zwei Stücke Zuckerwatte und springt dann an den Stab, wenn dieser sich von rechts nach links bewegt.
- Auf dem Jahrmarkt legt man ein Stück Zuckerwatte ab und wartet, bis die Wespe es genommen hat. Nun geht man links aus dem Bild, legt auch das zweite Stück Zuckerwatte ab und nimmt die Fliegenklatsche. Trabt nun die Wespe an und verspeist die Zuckerwatte, gibt man ihr kräftig eins auf den Rüssel. Ist sie k.o., schnappt man sich noch die Kugel und macht sich auf.
- Bei den Rosen nimmt man sich den Stock und macht dem Gewächs mit Feuer-Oben und Feuer-Unten der Garaus. Man sollte sich hierbei beeilen, denn sonst kommt man unter den Mäher.
- Im nächsten Bild (Mädchen mit Ball) direkt mit dem Kopf auf die Lücke in der Hecke gehen und den Ball nehmen, wenn dieser kurz vor einem zu rollen beginnt. Wenn das Mädchen das Messer zieht, hält man den Ball fest und wartet so lange, bis das Mädchen in der Mitte des

Bildes ist. Man wirft nun den Ball und sammelt ihn hinterher wieder auf.
- Im Raum mit der großen Fratze und der erhobenen Taste ist Timing gefragt. Also übt man ein bißchen, um schließlich richtig zum Sprung über die Taste ansetzen zu können.
- Bei der Primaballerina gehört schon ein wenig Glück dazu. Man darf sich hier auf keinen Fall fangen lassen!
- Die Schachtel erst aufnehmen, wenn sie nicht mehr schimmert.
- Wenn der Spiegel im Spiegelkabinett zerbrochen ist, verteidigt man sich gegen die Wespe mit Schlägen.
- Bei den fliegenden Fischen und den Steinmonstern schnappt man sich einen Fisch und haut kräftig drauf.
- Um aus der Wüste zu kommen, muß man etwas finden, was gerne etwas zu Essen hätte (das große Auge sieht so aus...).
- Bei dem Monster, dessen Füße am Kopf gewachsen sind, muß man es wie bei der Wespe tun.
- Das Monster mit dem überlangen Fuß wird wieder mit dem Fisch naßgemacht. Bricht es zusammen, nimmt man die Kugel und geht den gefährlichen Weg zurück.
- Bei den Fledermäusen muß man eigentlich nur eine sichere (?) Lichtquelle finden...
- Nun trifft man auf ein Hähnchen. Man ahmt Tarzan nach und nutzt dabei die Beschaffenheit der Lampen aus (?).
- Bei den Türen mit der Uhr in der Mitte schließlich, sollte man nicht die Schilder beachten, sondern sich den Weg von dem Opa zeigen lassen.
- Das war's erstmal. *BTC*

DIE STADT DER LÖWEN hat keine Zähne mehr. Hier die Schnellösung:
1. Examen (Liebesszene): National Theatre Gallery
2. Examen (Robert Kirchner): Chinese New Year
3. Examen (Chinatown): höflich weiterfragen
4. Examen (Überfall): 3458111
5. Examen (Der Jeep): MCP 7134
6. Examen (Entführung): Matterhorn Building
7. Examen (Japanischer Park): auf die Ronin warten
8. Examen (Roberts Wohnung): nördlich
9. Examen (Dschunke): mit Waffen drohen
10. Examen (Auf Subah): teilweise informieren
11. Examen (Dschungel): Maximum einstellen
12. Examen (In der Hütte): Mubanga
13. Examen (Badendes Girl): Diebstahlanzeige
14. Examen (Chinesischer Koch): Dim Sum aus Kanton
15. Examen (Gill Sun im Bad): Gill Sun im Bad
16. Examen (Explosion): Crocodile Farm
17. Examen (Das Kind): 15. Februar
18. Examen (Beim Medium): Schwimmbad
19. Examen (Bild Schwimmbad): weiter nachdenken
20. Examen (Die Uhren): W4
21. Examen (Die Feuerleiter): im 2. Balken von rechts
22. Examen (Der Meister): Ja, ich will es tun.

Tja, das sollte eigentlich reichen, was heißt, daß hier Schluß ist. Besten Dank an die Firma *Softpower!*

Wer kennt **SUPER HANG ON** auf dem Sega Mega Drive? Hier kommt ein bißchen Code für eine flotte Maschine und $30.000: 5BC2C131A15221 7AGLCG9D6BPFGP. Das war auch alles. *Peter Ellebracht*

Und noch einmal die Passwörter zu **ELIMINATOR**: *AGONIC, BLONDE, CLICHE, DIMPLE, EDIBLE, FEMALE und GOBLIN. Und tschüß!* *Sven Kleffner*

So, ein Cheatmode, der es hoffentlich tut, ist für **SUPER HANG ON** auf dem Amiga eingetroffen. Fangen wir also an: Zuerst einmal muß man den Highscore eines Landes erreichen. Hier wird sich unter dem Namen *750J* eingetragen. Der Name ändert sich nun in ..., was anzeigt, daß bis hierher alles geklappt hat. Nun drückt man *Control*, die linke *Alt*-Taste, *Z* und *T*, und zwar wenn zwischen dem Highscore und der Menu-Tabelle umgeschaltet wird. Jetzt kann man das *T* loslassen – es erscheint das Cheat-Menu. Mit Hilfe des 10er-Blocks kann man hier Änderungen vornehmen. Diesen Cheat kann man nicht wieder abstellen – um normal zu spielen, muß man neu booten. *Thrax*

Die sieht nach C-64 aus: **DIE DUNKLE DIMENSION**: Man ändere nach dem Laden des Spiels, wie, das ist mir egal, die Werte der Speicherzellen 49304 bis 49319 in 1 und die Werte der Speicherzellen 49336 bis 49343 in 99. Hat man dies erledigt und ist ins Spiel zurückgekehrt, hat man alle Zaubersprüche und 99 Ingredenzien.

Auf dem C-64 kann man bei **BATMAN – THE MOVIE** mit einem Cartridge mal den *POKE 4866,173* einsetzen. Man sollte unendliche Leben haben!

Weiter geht's mit einem Cheat, der bei **STORMLORD** auf dem Amiga seine Wirkung tun soll. Man drücke während des Spielens einfach die Taste *C*. *Coogan*

Wenn man bei **SPHERICAL** auf dem C-64 mittels Modul den *POKE 35839,173* eingibt, sollte man unendliche Versuche für jedes Level haben. *Jon*

Und hier ein Modulpoke für **STRIDER** auf dem C-64: POKE 35259,173. Unendliche Leben sind (hoffentlich) die Folge. *Uwe*

Bei **ZAK MCKRACKEN** auf dem Atari ST gibt's einen Cheat, mit dessen Hilfe man sich in verschiedene Räume teleportieren kann. Zuerst drückt man *Control* und *G*. Danach geht man zu *Shift* und *G* über. Nun muß man entweder Raumnummern eingeben oder *Shift* und *G* nochmals drücken, oder was auch immer, es geht aus dem Schreiben nicht eindeutig hervor. Na, jedenfalls kann man auch mal *Control* und Shift zusammen mit A, B, C, D, E, F usw. ausprobieren. *T.O.*

Nun packen wir den Amiga aus und cheaten bei **ROCK 'N' ROLL** rum. Statt des eigenen Namens gibt man einfach *Rainbow Arts* ein und drückt *Return*. Es erscheint ein Eingabefenster mit zwölf Leerstellen, bzw. Nullen.
Hier gibt man die Nummer des Levels an, den man gerne spielen möchte, gefolgt von zwei *X*en. Nun kommt eine vierstellige Zahl, deren einzelne Ziffern, wenn man sie zusammenzählt (Quersummenbildung – wir lernen mit ASM, haha), die Nummer des angewählten Levels ergeben. Es kommen wieder zwei *X*e. Nun muß man die beiden Ziffern der Levelnummer vertauschen und die Zahl nochmal angeben. Drückt man nun *Return*, wird der Level geladen. Zur Sicherheit aber noch ein Beispiel (Level 9):
09xx2304xx90
Na, kapiert? Nein? Dann eben noch ein Beispiel (Level 23):
23xx5684xx32
Jetzt verstanden? Sehr gut! Es gibt aber noch einen anderen Cheat. Wenn man in ein Musikmenü möchte, sollte man statt seines Namens *COUNTRY* eingeben. Durch Tastendruck der Maus kann man sich hier die Sounds des Programmes anhören. *Cornelia Spitzkopf*

Cartridge raus, **PHOBIA** rein. Auf dem C-64 wird der *POKE 5390,189* eingesetzt, und basta – man hat unendliche Leben. *Ingo*

Bei **IK+** kann man bekanntlich einige Codes während des Demos oder auch während des Spiels eingeben. Hier sind sie, und das komplett: *ARCH, FUCK, CUNT, EDHK, FOOK, ANGL, SHAH, ANBK, STEW, TOTO, GPYP, GLYP, SIMR, SUNL, JACQ, SLAN, DATE, WANK, DRIP, JUMP, DICK, PAC, FISH, BIRD, PERI und FREY (bzw. FREZ).*

Hier ein Schnipsel zu **ELITE** auf dem Schneider. Wird man in ein Gefecht nahe einer Station verwickelt, hält man das Spiel zuerst einmal an und drückt die Taste 1. Das Programm geht nun in das Laden/Speichern-Menü. Man speichert das Spiel, verläßt das Menü wieder, drückt die Leertaste und befindet sich auf einmal in der Station. *The Eagle*

Und hier ist wieder einmal ein Programm für den C-64. Man könnte auch sagen, es ist ein Programm, mit dessen Hilfe man bei **DIE DUNKLE DIMENSION** leichter über die Runden kommt. Schaut's Euch an und probiert's aus – oder laßt es bleiben. Kam vom *Hexer.*

```
100 REM ******************************
110 REM *                            *
120 REM *    WRITTEN ON 22/10/89     *
130 REM *                            *
140 REM *            BY              *
150 REM *                            *
160 REM *         DER HEXER          *
170 REM *                            *
180 REM ******************************
190 PRINT"DISK MIT ABGESPEICHERTEM SPIELSTAND     EINLEGEN!"
200 POKE198,0:WAIT198,1
210 SYS57812"DDD.SAVE",8,1:POKE780,0:SYS65493
220 B=49152
230 POKEB+92,255:POKEB+91,39:POKEB+90,16
240 FORI=72TO77:POKEB+I,18:NEXTI
250 POKEB+82,159:POKEB+83,15:POKEB+84,159:POKEB+85,15
260 POKEB+78,159:POKEB+79,15:POKEB+80,159:POKEB+81,15
270 FORI=184TO191:POKEB+I,99:NEXTI
280 FORI=168TO183:POKEB+I,1:NEXTI
290 OPEN 1,8,15:PRINT#1,"S:DDD.SAVE":CLOSE1
300 OPEN 1,8,1,"DDD.SAVE,P,W"
310 PRINT#1,CHR$(0);CHR$(192);
320 FORI=49152TO49360:PRINT#1,CHR$(PEEK(I));:NEXTI
330 CLOSE 1
```


c16chris

Hier kommt **LED STORM** auf dem Atari ST. Man gebe während des Spiels *davidbroadhurstwantstocheat* ein, bekomme die Bestätigung und habe viel Energie.

Wo wir schon so fleißig dabei waren, poken wir auf dem C-64 noch ein bißchen weiter. Hier kommt's für **R-TYPE**: Spiel laden, eine Runde spielen, sich zerstören lassen, Seite A der Disk einlegen und nicht (!) F1, sondern den Reset-Taster drücken. Nun gebe man *POKE 12887,96* ein und restarte das Programm mit SYS 32768. Nun wird F1 gedrückt und ganz normal weitergespielt. *Ralf*

Drei Passwörter für **KINGS OF THE BEACH**, zumindest auf dem C-64, kommen hier noch: *SIDEOUT, GEKKO* und *TOPFLITE* bringen das Volk weiter.

Bei **R-TYPE** auf dem Sega Master System gibt's 'nen geheimen Level, und wer den noch nicht kennt, dem verraten wir, wie man hinkommt:
In der Mitte des vierten Levels tauchen am oberen Bildschirmrand zwei Säulen auf. Man muß nun mit dem R-9 zwischen diese beiden Säulen fliegen. Jetzt heißt es abwarten, bis ein rotes Alien rechts vom Raumschiff schwebt. Nun steuert man das Raumschiff mit dem Heck gegen die linke Säule – in genau demselben Augenblick muß allerdings auch das Alien den Raumer gegen die Säule drücken. Oh Gott, wenn das mal klappt... Und noch einer: Wenn der Continue-Countdown läuft, sollte man den Joystick im Uhrzeigersinn „drehen" (vorne, rechts, hinten, links – kurbeln). *Jonino D'Agostino*

Und wieder Pokes für den C-64 mit Modul: **NETHERWORLD**: POKE 7698,173 (unendl. Zeit), POKE 8167,173 (unendl. Lebensenergie). Wenn man einen Teufelkiller besitzt: POKE 5498,173 (unendl. Teufelkiller). Wenn man einen Ziegelzertrümmerer besitzt: POKE 5173,173 (unendl. Z.).
BIONIC COMMANDO: POKE 7426,165: POKE 36621,181.
KATAKIS: POKE 13820,173: POKE 13924,173. *Oliver Laß*

Nirgendwo anders als hier kommt die Lösung zu **SPACE ACE**. Man muß den Joystick immer in die entsprechende Richtung drücken und das Timing beachten...
Szene 1: links, rechts, unten.
Szene 2: rechts, links, links, links.
Szene 3: unten, oben.
Szene 4: oben.
Szene 5: Button.
Szene 6: rechts, oben.
Szene 7: rechts, rechts.
Szene 8: unten, rechts.
Szene 9: unten, links.
Szene 10: Button.
Szene 11: oben.
Szene 12: oben.
Szene 13: rechts.
Szene 14: oben.
Szene 15: rechts.
Szene 16: links.
Szene 17: links.
Szene 18: rechts.
Szene 19: oben.
Szene 20: Button.
Szene 21: Button.
Szene 22: Button, rechts.
Szene 23: Button, unten.
Szene 24: Button.
Szene 25: oben, unten.
Szene 26: rechts, unten.
Szene 27: links.
Szene 28: ----
Szene 29: rechts.
Szene 30: rechts.
Szene 31: links.
Szene 32: rechts.
Szene 33: links, rechts.
The Champion

Eine kleine Geschichte zu **NORTH & SOUTH**: Man sollte mal dem Fotografen auf den Hintern klicken...

Und jetzt wird vollgetankt! Man nehme sich den ST, einen Diskettenmonitor und **SPACEPORT**.
Zuerst fertigt man eine Sicherheitskopie des *PORTCODE.HSG*-Files an. Danach sucht man mit dem Diskettenmonitor nach den aufgelisteten Bytefolgen und ersetzt diese durch die ebenfalls angegebenen Bytefolgen. Startet man das Spiel nun neu, dürfte der Heli recht gut betankt sein.
Armin Bode

Original	Ersatz	Lage (Diskdoc.)
33 FC 17 70	33 FC 6D 60	# 4 of 64
33 FC 1B 58	33 FC 6D 60	# 7 of 64
00 00 1F-40	00 00 6D 60	# 27 of 24

Egal, ob man morgens oder abends spielt, hier kommen Tips zu **DAY OF THE PHARAO**:
Start: Zuerst sollte man als Heimatstadt Tanis wählen, da dies die am günstigsten gelegene Stadt ist. Notfalls muß man halt mehrmals laden.
Im Hauptmenü sollte man das Spiel nun erstmal sichern. Man beginnt nun mit der Kriegsführung und hält sie durch, bis man zum erstenmal befördert wird (Provinzadel).
Sollte man mal einen Kriegswagen verlieren, so lädt man einfach den alten Spielstand wieder nach, beendet man einen Krieg ohne Verluste, wird der Spielstand gesichert. Mit etwas Übung dürfte man aber nur noch sehr selten einen Wagen verlieren. Nach der Beförderung kann man richtig einsteigen.
Dazu nun folgende Tips:
Handel: Am besten handelt man einzig und allein mit Geld. Dieses sollte man in Somalia kaufen und in Byblos verkaufen. So kann man im späteren Spielverlauf auf dieser relativ kurzen Strecke gut Asche machen. Andere Waren (Weihgeschenke, etc.) sollte man nur kaufen wenn sie benötigt werden. Hier ein kleiner Einkaufsführer:
Kamelrennen: Wenn man den Trick raushat, kann man seine Waren damit ziemlich schnell vermehren. Zu diesem Zweck sollte man ein Schiff voller wertvoller Güter zusammenstellen (Gold, Kupfer, Alabaster, Smaragde). Danach wird wiederum der Spielstand abgespeichert und das Rennen gewagt. Es ist allerdings nicht leicht zu gewinnen (man kann auch ohne es das Spiel zuende bringen)!
Schiffbau: Man sollte sich auf ein Schiff pro Lager beschränken, da man dann so oder so nur mit einem Schiff fahren kann. Die vier Holzeinheiten pro Schiff kann man auch besser verwerten.
Beratung: Ist am Anfang nicht seht nützlich, lohnt sich aber später, wenn man Garnisonen anlegen kann.
Architektur: Wenn man Prov. Gouverneur ist, sollte man sofort ein, zwei Lager bauen. Als Standort empfiehlt sich Theben, da man mit einem Schiff pro Lager jede Ware mit höch-

Stadt	Gold	Silber	Kupfer	Zinn	Kalk	Granit	Alab.	Holz	Elfenb.	Sna.	Türk.	Sklav.	Pferde	Getr.	Öl	Wein	Bier
Kreta	V	–	–	–	–	–	–	E	–	V	–	E	–	E	E	E	V
Byblos	V	–	–	E	–	–	–	E	–	V	–	–	E	V	E	E	V
Libyen	–	–	–	–	–	–	–	–	E	–	–	E	E	E	V	V	V
Tanis	V	–	V	V	V	V	V	V	V	V	V	–	–	E	–	V	E
Heliopdis	–	W	–	–	E	V	V	V	–	–	–	–	–	E	–	V	–
Gizeh	–	A	–	–	E	–	V	–	–	–	–	–	–	V	–	–	–
Sakarra	–	E	–	–	E	V	V	–	–	–	–	–	–	V	–	–	–
Memphis	V	H	V	V	E	V	V	V	V	V	V	–	–	E	V	V	E
Heraklop.	–	R	–	–	V	V	E	V	–	–	–	–	–	E	–	–	E
Sinai	–	U	E	–	–	–	–	–	–	–	E	–	E	V	V	V	V
Hermup.	–	N	–	–	–	V	E	V	–	–	–	–	–	E	–	–	E
Ikkutat.	V	G	V	V	V	V	E	V	V	V	V	–	–	E	V	–	V
Somalia	E	–	–	–	–	–	–	E	E	–	–	E	–	V	–	–	–
Abydos	E	–	–	V	E	V	V	–	–	–	–	–	–	E	–	E	E
Kosnak	E	–	–	–	V	E	–	–	–	–	–	–	–	V	–	–	–
Theben	E	–	V	V	V	E	V	V	V	V	V	–	–	E	E	E	E
Luxor	E	–	–	–	V	E	V	V	V	–	–	–	–	V	–	–	–
Assuan	E	–	–	–	–	–	V	–	–	E	–	–	–	E	–	E	V
Aba S.	E	–	–	–	V	V	V	–	–	–	–	–	–	V	–	–	V
Nubien	E	–	–	–	–	–	–	–	E	–	–	–	–	V	–	–	V

E = Einkauf V = Verkauf – ohne Bedeutung

stens drei Etappen erreichen kann.
Als nächstes Bauwerk sollte man entweder einen Palast oder einen Tempel bauen, wofür man den Granit direkt in Theben kaufen kann. Die Pyramide kann man erst als Prinz beginnen, und man sollte wirklich eine Menge Baumaterial sammeln, da sie riesige Mengen schluckt.
Religion: Alle sechs bis sieben Monate sollte man ein Weihgeschenk darbringen. Hierbei ist darauf zu achten, daß die Götter nicht erzürnt werden. Ratsam ist diese Reihenfolge: Nahrung, Tisch, Gold, Bauwerk.
Man sollte sich nur einen Gott aussuchen, da es sonst zu teuer wird. Hat man die Götter erzürnt, so kann man eigentlich nur noch einmal neu laden, da es so gut wie unmöglich ist, den Ausgang der Pyramide zu finden.

Harem: Darauf kann und sollte man am Anfang verzichten, da einen die Frauen nur Geld kosten. Ist man erstmal ein Prinz, so kann man aber alles nachholen.
Krieg: Grundsätzlich empfiehlt es sich, nach jedem ohne Verluste gewonnenen Krieg abzuspeichern, da Kriegswagen halt etwas teuer sind.
Bei der Schlacht sollte man lieber zu früh als zu spät schießen. Droht ein feindlicher Speer zu treffen, sollt man immer nach vorne ausweichen.
Allgemein: Holz ist der am schwiergsten zu bekommende Handelsartikel, da man pro Fahrt nur eine Einheit transportieren kann. Sollte sich einmal ein großer Bedarf an Holz auftun, kann man zwischendurch ruhig einige Kriege führen. Mit etwas Glück ist das Problem schnell gelöst.
Gut *Save*! *Armin Keller*

Noch'n Cheat zu **BATMAN – THE MOVIE** (zumindest für Amiga bekannt): Im Anfangsmenü JAMMMMMM eingeben. Folge: Man kommt einfacher in die verschiedenen Abschnitte.

An dieser Stelle reichen wir schnell die Karten von **BATMAN – THE MOVIE** rein. Level eins und fünf, versteht sich. Erstellt wurden sie nach der Amiga-Fassung, aber auch die anderen Versionen müßten mit den Plänen spielbar sein. *Passion X*

Level 1: Axis Chemical Factory

Level 5: Gotham Citys Cathedral

BATMAN

Plattform

Plattform (Zerbrechlich)

Nagelbrett (Tödlich)

Treppe

MAPs by PASSION X

DIE DUNKLE DIMENSION
Lösungshilfen von Andreas Dempwolf und Jörg Kühn

- Der Druide im Haus am Beginn des Spieles heilt und kuriert kostenlos Wunden und Vergiftungen, und außerdem vergibt nur er die Astralpunkte (werden für Zaubersprüche gebraucht).
- Der Name des Bösen ist in 7 Tafeln über die Städte verteilt. Frage die Zauberer (Adepten) und Druiden in den Städten nach „Tafel".
- Merke Dir, wer Dir verrät, wo es das „Gift der Nacht" gibt.
- Die magische Axt ist an der tiefsten Stelle zwischen der Stadt Mubrak und dem Festland versunken.
- Die Zauberschwinge ist am östlichsten Zipfel der Khom-Wüste vergraben. Nur mit ihr kann der Riesenlindwurm besiegt werden.
- Nach Erledigung von Fulgars Auftrag bekommst Du von ihm einen Ring, der es Dir ermöglicht, durch Lava zu gehen.
- Fulgars Diener T'kul ist in der Spielhalle von Mubrak zu finden. Laß' Dir von ihm den Eichendolch geben (nur mit ihm kannst Du Kroloc töten).
- Mit Hilfe der weißen Feuerechse aus Fulgars Reitstall kannst Du fliegen.
- Vor der Schatzkammer des Riesenlindwurms die magische Rüstung tragen und die Kralle des Riesenlindwurms zum Öffnen der Tür benutzen.
- Der Kristallsplitter ist in der Schatzkammer des Riesenlindwurms an der Decke. Um ihn zu bekommen, mußt Du die Glasflöte benutzen.
- Der Kristall befindet sich in der Schädelfeste.
- Beim Zusammenfügen von Kristall und Splitter muß das Wort, das sich aus den 7 Tafeln ergibt, rückwärts gesprochen werden.
- Nach Aufstieg in eine höhere Stufe stehen Dir Punkte zur Erhöhung der Attributswerte zu.
- Die Alraunewurzel ist nur auf einer Insel zu finden (siehe Karte).

Schloß und Städte

Schloß des Königs:

- Der König hebt Deine Stufe an und erhöht Deine max. Trefferpunkte.
- Für die Übermittlung der Koordinaten von Mubrak an den König bekommt man eine Belohnung.
- Außerdem ist im Schloß die Erhöhung der Attribute „Attacke" oder „Parade" möglich.

Thorwal:

- In der „Kaschemme" dem Seebären ein Bier ausgeben, er wird Dir dann einen Sextanten zum Kauf anbieten.
- In dieser Stadt ist die Erhöhung des Attributes „Stärke" möglich.

Gaht:

- Den Waffenschmied Elrik nach „Elbenbogen" fragen. Auf seine Frage, wer Dich schickt, antworte mit „Thyra".
- In Gaht ist die Erhöhung des Attributes „Geschicklichkeit" möglich.

Ackbah:

- Hier ist die Erhöhung des Attributes „Charisma" möglich.

Madraskan:

- Frage den Rüstungsverkäufer Temuchin nach „Magie". Bei ihm bekommst Du die magische Rüstung. Seine Frage nach den Werten der Monster beantworte mit : 12, 18, 24.

Muspel:

- Im Bergbauladen kannst Du eine magische Lampe kaufen.
- Erhöhung des Attributes „Klugheit" möglich.

Mubrak:

- Bevor Du dem König die Koordinaten von Mubrak (B I'/E J') verrätst (nicht zwingend, aber lohnend), besorge Dir unbedingt folgende Sachen:
- Beim Bettler die Glasflöte kaufen
- In der Spielhalle den Kompass kaufen
- Im Magica-Laden soviel „Gift der Nacht" kaufen wie möglich

Viel Spaß wünschen
Andreas Dempwolf, Jörg Kühn

1. Haus des Druiden
2. Schloß
3. Trisdic
4. Thorwal
5. Gaht
6. Ackbah
7. Madraskan
8. Muspel
9. Mubrak
10. Fulgars Burg
11. Weißer Zirkel
12. Schwarzer Zirkel

A. Schatz von Uyap
B. Fundort Alraunewurzel
C. Krolocs Burg
D. Riesenlindwurm
E. Schatzhöhle des Lindwurms
F. Schädelfeste

Gewölbe 1

Gewölbe 2

Gewölbe 3

Gewölbe 4

Gewölbe 5

Gewölbe 6

Gewölbe 7

Gewölbe 8

Folgende Zutaten für Zaubersprüche gibt es in folgenden Städten:

Schwefel:	Trisdic, Gaht, Mubrak, Muspel, Madraskan, Ackbah
Knoblauch:	Trisdic, Gaht, Mubrak, Muspel, Madraskan, Ackbah
Ginseng:	Trisdic, Gaht, Mubrak, Muspel, Madraskan, Ackbah
Blutflechte:	Trisdic, Mubrak, Muspel, Ackbah
Totenblume:	Gaht
Zirbelkraut:	Madraskan
Gift der Nacht:	Mubrak

Gewölbe 9

In Gewölbe 8 befindet sich keine Leiter nach oben (Programmierfehler?). Abhilfe: Run/Stop – Taste drücken und dann Run eingeben, man befindet sich dann am Anfang von Gewölbe 1.

Gewölbe 1

Gewölbe 2

Gewölbe 3

Gewölbe 4

Krolocs Gruft

INDIANA JONES

Dies ist die komplette Auflösung von dem Grafik-Adventure

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Zu Beginn des Spiels muß man einen Text für Marcus übersetzen, dann kann es losgehen.

Nachdem man sich in der Umkleidekabine umgezogen hat, steigt man in den Ring, um seine Kampfkraft etwas hochzupumpen. Hat man genügend trainiert, begibt man sich in den Flur, öffnet die schwarze Tür, welche einen zum Sekretariat bringt. Hier stehen ein paar Studenten, die ihre Zeugnisse fordern. Wohl oder übel muß man sich mit diesen befassen. Hierzu benutzt man immer die dritte Antwort. Dies macht man so oft, bis einen die Studenten in das Arbeitszimmer vordringen lassen.
Dort angekommen nimmt man den ganzen Schreibkram, der auf dem Schreibtisch liegt, bis man ein Päckchen aufstöbert. Dieses wird selbstverständlich geöffnet...
Danach flüchtet man sich aus dem Fenster. Draußen erwarten einen bereits zwei Revolverhelden, die einen zu ihrem Boss befördern. Dieser gibt einem den aus dem Film bekannten Auftrag, die beiden Revolverhelden bringen einen zur

Schulde zurück, und man reist nach Venedig ab.
In Venedig angekommen, geht man nicht gleich in die Bücherei, sondern erst zum Straßencafé zu dem Pärchen. Hier besieht man sich die Weinflasche und nimmt sie dann an sich. Nun begibt man sich zur Bücherei zurück und geht die Regale bis zu dem Raum mit dem Metallpfosten entlang. Den eignet man sich an und guckt das erstemal in das Graltagebuch. Nun sucht man die Bücherei solange ab, bis man exakt das Fenster sieht, das im Gral-Tagebuch abgebildet ist. Jetzt sollte man den Spielstand abspeichern. Unter dem Bild im Graltagebuch steht, welche Ziffer man mit dem Metallpfosten zerschlagen sollte. Man hat drei Versuche, die richtige Ziffer zu zerschlagen, denn es ist sehr verwirrend, die richtige zu wählen (???).
Unten in den Katakomben angekommen, nimmt man den rechten Ausgang. Jetzt nimmt man die Karten zur Hand und schaut sie sich gut an, denn jetzt einen Fehler zu machen, würde in einem totalen Chaos enden. Man kommt aus Ausgang (A) und begibt sich umgehend zu Raum (1), wo man dem Skelett den Haken vom Arm stiebitzt und sich zu Raum (4) begibt. Dort füllt man die Weinflasche und verdrückt sich in Richtung von Raum (2). Ist man in Raum (2) angekommen, schüttet man die Weinflasche auf den Schlamm, der die Fakkel hält. Man zieht an der Fackel und öffnet so eine Falltür, durch die man hindurchfällt. Man landet dann in Ebene (1B) Ausgang (X) und geht über Raum (B) in Raum (C). Hier werden die Schriftzeichen entziffert. Jetzt geht's wieder in Raum (B), und dort befestigt man den Haken an dem Holzpfpropfen, um schließlich die Peitsche zu benutzen. Daraufhin öffnet sich der Pfropfen, und das Wasser strömt aus dem oberen Raum. Das sollte einen aber weniger belasten, denn man geht jetzt in Raum (A) die Leiter hoch und landet in Raum (3). Da man den Pfropfen herausgezogen hat, kann man nun in Raum (4) den Tunnel erreichen, welcher vorher unter Wasser war.

Nun geht es weiter. Man geht in Raum (7) und legt die rote Kordel um das Zahnrad. Das Rad ganz rechts wird jetzt gedreht, um die Zugbrücke in Raum (9), Ebene (2) zu betätigen.

Fertig? Maschine läuft? Nun dackelt man in Raum (8). Hier stehen drei Statuen, die ins rechts Licht gerückt werden müssen. Hierbei hilft einem das Gral-Tagebuch weiter. Die Tür geht auf, man geht runter und landet in Ebene (2). Nun begibt man sich in Raum (9) und überquert die Zugbrücke. Raum (10) ist nur ein Durchgangsraum. Hier sind keine Gegenstände definiert, die man gebrauchen könnte. Also auf zu Raum (11). Der ist schon wichtiger, denn hier muß man anhand des Gral-Tagebuchs eine Melodie auf den Totenköpfen spielen. Dies ist kein Problem. Hier hilft Karte 6. Ist die Tür auf, geht man hindurch und gelangt in den Grabraum. Man öffnet das Grab und schaut hinein. Man schaut sich hier alles gut an und geht zurück zu Raum (8). Dort schaut man erneut ins Gral-Tagebuch. Man rückt die Statuen auf den „sicheren Tod", woraufhin sich eine Falltür öffnet, und man in Ebene (1), Raum (5) landet. Das wäre geschafft! Jetzt öffnet man schnell den Kanaldeckel und klettert aus den Katakomben. Oben angekommen, reist man zu Schloß Brunwald.
Hier eingetroffen, haut man den Butler um. Wir gehen durch den oberen Durchgang in den ersten Stock. Den Blick auf die Karte sollte man dabei nicht vergessen. Die Türen, die nicht mit Nummern versehen sind, haben mit dem Spielverlauf nichts zu tun. Man begibt sich also nach Raum (1) und redet mit dem angetrunkenen Soldaten (Reihenfolge: 3, 2) und verschwindet danach mit dem Krug in Raum (2). Hier zapft man Bier, gießt es über die heißen Kohlen und nimmt den Schweinebraten an sich. Jetzt zapft man nochmal Bier und geht zurück in die Halle. Man schaltet den Wachmann Nummer 2 mit der Reihenfolge 3,2,1 aus und geht in den Raum (4). Dort gibt man der Ritterrüstung einen Tritt und verläßt den Raum wieder – das hat später noch eine große Bedeutung.

Nun wird Soldat Nummer 3 ausgeschaltet. Aber wie? Natürlich mit der Reihenfolge 1, 2, 3. Wenn er doof genug war, einem die Geschichte abzukaufen, macht man sich ab nach Raum (5). Hier befindet sich eine Truhe. In dieser Truhe sind 50 Mark, die man sich nimmt. Auf zu Soldat 4, ihm ein Gespräch aufzwingen (Reihenfolge 2, 2, 1, 1). Hiernach geht's nach Raum (6), die Uniform aus der Truhe nehmen und anschauen. Den Schlüssel nimmt man sich und öffnet mit ihm das Schloß in Raum (3). Die Uniform nehmen, aber noch nicht anziehen. Jetzt wieder ab zu Raum (6) und die Uniform anziehen. Sie paßt, und man geht zu dem Punkt, der auf der Karte mit dem Kreuz markiert ist, um solange zu warten, bis der Wachmann kommt. Man schleicht ihm hinterher und geht die Treppe hinauf.

Oben angekommen schaltet man nochmals einen Soldaten aus (1, 2, 1) und begibt sich nach Raum (7), wo der Hund seinen Braten bekommt. Der Pokal wird genommen, es wird nach Parterre 1 gegangen, und der Pokal mit Bier gefüllt. So, wieder hoch in den zweiten Stock und sich mit Biff, dem Schläger, anlegen. Man trickst ihn aus, indem man ihm zuerst den Krug und dann den Pokal gibt. Nun ist er bedient.
Bei (8) angekommen zieht man an den grünen Drähten, und löst so einen Alarm aus. Der Nazi-Oberboß erscheint, und man ist gezwungen, ihm das Gral-Tagebuch auszuhändigen.
Man findet sich zusammen mit Henry im Zimmer mit dem Ritter. Also macht man sich auf den Weg, um sich mit Hilfe der Lanze von den Fesseln zu befreien (man rückt die Stühle in die richtige Position) und macht sich ein wenig am Ritter zu schaffen.
Hat man sich befreit, drückt man die linke Statue, und der Kamin öffnet sich.
Der nächste Spielzug dürfte klar sein – aufs Motorrad und los! Man gelangt nun an eine Straßensperre, welche mit der Antwortenreihenfolge 3, 2, 1, 1 hinter sich lassen kann. In Berlin angekommen, gibt man Hitler das Gral-Tagebuch. Er setzt seinen Otto hinein, und man begibt sich zum Flughafengelände. Man geht durch den Ausgang, der einen zum Doppeldecker führt und speichert besser erstmal ab, da im Doppeldecker alles schnell gehen muß, und zwar so:

1) Zuerst den Knopf mit dem Buchstaben „T" herausziehen.
2) Den griffförmigen Hebel solange bedienen, bis auf der farbigen Skala der Zeiger im grünen Bereich steht.
3) Der L-R-B-Zeiger muß auf „B" stehen.
4) Der Spritzeiger muß nach unten zeigen.
5) Die kleinen Hebel auf dem Armaturenbrett müssen runtergedrückt werden, der rote Knopf bleibt erstmal unberührt.
6) Jetzt wartet man, bis die Druckskala auf „3" ist, um schließlich doch den roten Knopf drücken zu können.

Wenn man in der Luft ist, wird man früher oder später abgeschossen. Man landet etwas unsanft in einer Scheune. Das soll uns aber nicht weiter belasten. Man setzt sich in das erste Auto und fährt los. Man muß an sechs Straßensperren halten. Diese kann man so austricksen:

Erste Sperre: Geld anbieten und die zweite Antrwort geben, danach die dritte. Zweite Sperre: 2, 1, 1, 1. Dritte Sperre: 3, 3, 2. Vierte Sperre: 1, 2, 2, 3, 1. Fünfte Sperre: Hier mußten sich die Einsender leider prügeln, da sie den Wachmann nicht überreden konnten. Sechste Sperre: 1, 2, 2, 2, 2, 1.
So, jetzt geht's ab in die Türkei, den Heiligen Gral holen. Man geht also in den Tempel und muß dabei zusehen, wie Henry angeschossen wird. Man kann ihn nur retten, indem man die drei Prüfungen besteht, was kein Problem sein dürfte. Man geht zwischen den beiden Löwen nach links, und es folgt die erste Prüfung. Man stellt Indy ca. 6 cm von der am Boden liegenden Leiche entfernt auf und wartet solange, bis Indy „Zur Buße bereit..." sagt. Nun geht man nach schräg, rechts unten, und Indy weicht automatisch den schwingenden Messern aus.
Es folgt die zweite Prüfung: Man kann nur auf die Buchstaben springen, die in Anführungsstrichen von Indy gesprochen werden.
Und hier kommt die dritte Prüfung: Man geht einfach geradeaus – es existiert hier eine Brükke, die aufgrund einer optischen Täuschung nicht gleich gesehen wird.
Drüben angekommen, geht man zum Ritter, der einen den Gral aus den hier stehenden Bechern wählen läßt. Man hat die Wahl zwischen zehn verschiedenen „Grälen". Die Wahl des richtigen Grals werden wir aber Euch überlassen (also vorher abspeichern!!!).
Hat man den richtigen Gral erwischt, geht man mit ihm zum heiligen Wasser und taucht ihn darin ein. Nun kommt man automatisch zurück zur Eingangshalle, wo Henry liegt. Man schüttet ihm Wasser des Grals auf den Bauch, und die Schußwunde erledigt sich schnell. Elsa schnappt sich nun den Gral und versucht, sich mit ihm aus den Staub zu machen. Da sie aber am Siegel scheitert, braucht man sich keine ernsthaften Sorgen zu machen. Nun holt man den Gral mit der Peitsche aus ihrer Hand und gibt ihn dem Ritter zurück. Tja, das war sie, die Lösung zu INDY 3. Nächstes Mal bringen wir wohl noch 'ne Liste mit den erreichbaren Punkten pro Aktion. Besten Dank an alle Beteiligten!

OLDIE

TRIVIAL-PURSUIT - ERFOLG OHNE ENDE!

Erst kam das Brett, dann die Computer-Fassung: TRIVIAL PURSUIT. Beide sind noch heute brandheiß und aktuell (die deutsche Amiga-Version ist grad' mal draußen). Dennoch haben wir uns entschlossen, diesen Evergreen als „Oldie des Monats“ zu wählen; schließlich gibt's die Versoftung schon seit über drei Jahren. OXFORD DIGITAL hat für DOMARK dieses Meisterwerk der Unterhaltungskunst geschaffen. Die Nachfolger (Baby Boomer oder Genus II) konnten dem Erstlingswerk allerdings nicht das Wasser reichen.

Programm: Trivial Pursuit (Genus Edition), **Systeme:** Spectrum, C-64, Amstrad, BBC, Atari ST, IBM-PC, Amiga, **Preise:** variieren je nach System & Datenträger, **Besonderheit:** außer auf Spectrum & BBC alle anderen Fassungen in Deutsch, **Hersteller:** Domark, London, England, **Spieleranzahl:** von 2 bis 32, **Muster aus:** ASM-Archiv.

Die erste Version des **TRIVIAL PURSUIT, Genus Edition,** folgt genau der Brett-Vorlage. Jeder Spieler (zwei bis 32 sind möglich) ermittelt per Dart-Wurf (wird vom lustigen Professor „T.P.“ in die Wege geleitet) die Anzahl seiner Schritte. Er landet dann auf einem der folgenden Felder, die eine Frage aus bestimmten Wissensgebieten „fordern“: Sport & Vergnügen, Kunst & Literatur, Geschichte, Wissenschaft, Geografie und Unterhaltung. Kann er die Frage korrekt beantworten, so geht es weiter im Text. Gelingt dies nicht, kommt der nächste Spieler (oder ein anderes Team) an die Reihe. Die grauen Felder besagen nur, daß man noch einmal darten (würfeln) muß. Das Endziel ist erst dann erreicht, wenn man die großen Felder in den Schlüsselpunkten des Bretts betreten hat und die anschließende Masterfrage beantwortet hat. Dafür gibt's 'ne Wissensecke. Wer alle sechs Wissensecken im Sack hat, macht sich auf zum Finale in der Brettmitte. Dort wird nun die „Großmeisterfrage„ gestellt (die Kontrahenten suchen sich für den „Probanden“ den Fragenbereich aus!). Wenn auch diese Hürde genommen ist, geht man als Sieger vom Monitor.
Die Qualität der einzelnen Fragen, die sich übrigens (fast) nicht wiederholen, sind alles andere als „trivial“. Man muß schon eine Portion Allgemeinwissen mitbringen, um beim Computerspiel von **DOMARK** wie bei der Brett-Variante zu bestehen. Dabei spielt der lustige T.P. eine entscheidende Rolle: Er stellt die Fragen grundsätzlich in seinem Arbeitszimmer (oder beim ST auch im Film-Vorführraum). Eine Leiste im oberen Teil des Screens zeigt die Frage, die es zu beantworten oder zu erraten gilt, an. Zudem zieht T.P. auch eine Leinwand runter, um eine Frage grafisch darzustellen. Die wohl interessanteste Komponente ist die musikalische. Sehr oft kommt es vor, daß der Spieler eine „Sound“-Frage beantworten muß. Außer bei Spectrum, BBC und Amstrad sind die Sounds deutlich „erkennbar“ bis ausgezeichnet (vor allem sei hier ST, Amiga und C-64 hervorgehoben!).

Weitere Features von der GENUS EDITION: Im Hauptmenü kann man T.P. „abschalten“, das Zeitlimit setzen, neue Fragenkomplexe nachladen oder einfach ein neues Team benennen. Auch die witzigen Kommentare von Professor T.P. sind zu beachten!

Während oder nach dem Spiel (automatisch) kann man sich eine Statistik reinziehen, um festzustellen, wieviel Prozent der Fragen aus den sechs Bereichen richtig oder unkorrekt beantwortet wurden. Dies ist zwar nur eine Spielerei, bringt aber das Computer-Trivial um Kopfbreite gegenüber dem Brettspiel eher ins Ziel. Dies gilt auch für die musikalischen und grafischen Komponenten. Dort wird das Brett meines Erachtens um Längen geschlagen.

Beide „Versionen“ – das Brett wie der Datenträger – haben mich schon immer fasziniert; und das wird sich auch so bald nicht ändern. Wer's noch nicht hat, versäumt etwas!

MANFRED KLEIMANN

Grafiken	6-9
Sounds	6-11
Handhabung	11
Umsetzung	11
Atmosphäre	12
Spielwert	11

Das Spiel, das bereits viele Freunde gefunden hat: TRIVIAL PURSUIT (Genus Edition)

c16chris

CONTACT - MARKT

Suche Software

Suche günstig Software für Amiga 500 (Spiele, Grafik, Sound, Anwender usw). Schreibt an Holger Helmbrecht, Am Sonderbach 21, 6148 Heppenheim.

Sega-Muster + Games, PC-Engine + Games, Mega-Drive + Games. Gute Angebote bitte an: Detlef Rollauer, Schwartauer Allee 47, 2400 Lübeck 1, Tel. 0451/42018. Suche auch Tips und Auflösungen für Sega Games.

HILFE HILFE HILFE !!! Mein Amiga langweilt sich. Wer kann mir helfen. Suche dringend heiße Games. Be Fast! H. Fydrich, Vosteenskamp 6, 2872 Hude 1

Kaufe, verkaufe und tausche Amiga-Spiele (nur Originale !!!). Wer Interesse hat, kann von 14 - 17 Uhr anrufen (außer Mittwochs). Wählt 0208/870227 und fragt nach Thorsten! Bis bald!

Wirtschaftler Suche Wirtschaftsspiele für C-64. Zahle gut und bar. Schreibt an Harald Zuber, Steiner-Ring 20, 8192 Geretsried.

Suche jemanden, der mir jede 3. oder 4. Woche das Neueste auf C-64 sendet. Zahle pro vollbespielte Disk 1 OS. Schicke von mir Disketten. Rinnerthaler G., Hauptstr. 22, A-5202 Neumarkt.

Suche die neueste Software (C 64) wie Testdrive 2, usw. Ich nehme die billigsten Angebote. Liste an: André Schwarz, An Steig 38, 8641 Marktrodach.

Suche Sega Mega Drive, PC Engine, Nintendo + Sega Konsolen und Module 0431 - 641670 Auch Tausch. Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1.

Suche Amiga Software aller Art (nur Originale!). Listen an: Michael Holm, Postfach 12, 7566 Weissenbach.

Suche für C-64 Originalprogramme (Disk), auch ältere (Summ.Games usw.), Keine Textadventures. D. Spanagel, Stöcklen Str. 9, 7900 Ulm 14, Tel 0731/58662.

ANFANGSHILFE? Wer schickt Amiga 500 Neueinsteiger aus ärmlichem Haus kostenlos Originalspiele? Schickt es an: Wolfgang Schaub, Böblinger Str. 89, 7044 Ehningen.

Kaufe Softwarewammlungen für Amiga und C-64. Angebote an A.S.S. A-1100 Wien.

Suche für C 64: Phobia, Spherical, Iron Lord und Curse of ... Schickt Angebote an Thorsten Henze, Höllenberg 1, 2091 Garstedt. Mindestbietender erhält Zuschlag.

PC-Engine Spiele neu und gebraucht gesucht sowie Zubehör + Tips und Lösungen zu allen PC-Engine Spielen gesucht, ruft an Tel: 02405/ 93940.

Suche neue und alte C-64 + Amiga Software !!! Schickt Listen an: Guido Bell, Dahlienstr. 10, 5452 Weißenthurm. PS: Auch Tausch und Kauf (nur Disk !!!), 100% Antwort.

Suche PC Engine Spiele Tel: 09287/67757 (Andy) !!!! PC Engine ****

Suche Pascal für Amiga 500 nur Original mit Handbuch. Nur 100% fehlerfrei. Schreibt an Markus Wackerbauer, Bachstr. 36, 8308 Pfeffenhausen !!!

Da meine Ori.Disk formatiert ist suche ich völlig legal eine Copie von Honda Ruf für den Atari ST Tel.06438/2319.

Total geil!!! Ich suche Software aller Art. Kaufe und tausche alte und neue Games. Listen an Marc Hartmann, Mac-Planck-Str. 2, 4150 Krefeld 11, C-64 only Disk 100% Antwort fast!!!

... ATARI ST ... C64 ... Wir suchen Porno- u. Sexgames. Wir kaufen !u.tauschen ? Beides machbar. Schickt Listen an : Frank Holdorf, Haffkruger Str. 5, 2420 Süsel

AMIGA 500! Suche die besten Demos + Sounds! Auch Maker!! Aber nur legale Sachen, nix gecracktes!!(Pfui!). An S.P., Franckestr. 11, 338 Goslar 1 !! Schnell/legal !!Schickt Demo-Disks!!!

Kaufe Originalspiele für C-64 (Disk). Schickt Eure Preislisten mit Tel.-Nummer und Adr. an: Rainer Bracharz, Lichtensternsiedlung 3/8, A-3150 Wilhelmsburg

Suche Original C64 und Amigasoftw. Vorw. Strategie- und Rollenspiele, z. B. Waterloo(PPS), Their finest hour, Iron Lord, Startrek, Steel Thunder, Red Lightning, Dragon Wars, Pharao Lorts o.t.r.Sun, Midwinter, Kaiser usw., G.Geisss, 6528 Eich, Hinterhofstr. 39

Amiga 500 Amiga 500 Suche Programme für Zeitmessung und Auswertung (Ergebnisliste) von Volksläufen. Carsten Weschen, Im Stiefel 7, 3007 Gehrden-Lenthe 05137/2571

Suche Originale für Amiga. Auch defekt. Schickt Listen an: Stefan Czernin, Holzschwanger Str. 10, 7910 Neu-Ulm. Suche besonders: Space Rouge, Foft uns Space Quest II

Biete Hardware

C16/116/+4 mit Datasette + 48 Originale + Transformator + Handbücher + 36 cm S/W Fernseher für insgesamt 500 DM. Schreibt an: Taki Pakos, Theodor-Körner-Str. 15, 5970 Plettenberg.

Biete: 1 Jahr alter C128D + 7 Originale (Battle Chess, Stunt Car, Oilimperium ...) + FC3 VB: 800 DM. Stefan Beck, Elsa-Brandström - Str. 33, 85 Nürnberg 80, Tel: 0911/658020

Verkaufe C-64 I + Doppellaufwerk + Datasette + mehrere Originalspiele + Handbücher + 19 Disketten voller Spiele. Preis auf Verhandlungsbasis. Tel.06103/26485

Entzug muß sein! Deshalb verkaufe ich die süchtig machende PC-Engine, RGB Vers. + 4 Spiele (Nectaris, Gunhed, etc.). Preis VB. Meldet euch bei 05255/7658, ab 18 Uhr.

Suche Amiga 500 o. Atari ST (100% ok) für 300 DM / oder defekt 100 DM. Verkaufe Nintendo + 2jor+ice climber. (2 Monate) um 200 DM. G. Rinnenthaler, Hauptste. 22, A-5202 Neumarkt.

Verkaufe Commodore Drucker MPS 801 + Datasette VB 175,- DM. Tel 08571-4877 von 18 Uhr bis 19.30 Uhr.

Verkaufe C128 + Floppy 1571, C-1702 Monitor, Maus M-1 und Handbücher. Außerdem 60 Disks, 5 Originale (3D Pool, Zak Mck.,usw.) + Diskbox. 1 Jahr alt, für VB 1000 DM Tel: 06192/38232

Verkaufe C64 + Drucker + Mouse + Druckerpapier + 200 Disketten und 4 Originalen. Alle im Top-Zustand mit Original-Handbüchern und Orig.Verpackung. Ruft an 05171/15342 (Björn) nach 18 Uhr.

Nec PC-Enginr RGB + Pal 1 Monat alt, wenig benutzt, nit Gunhed und Galaga VB 500,-. 04721/63438

Verkaufe C 64 II 250 DM, Floppy 1541 II 300 DM, Grün-Monitor 150 DM, Versch. Software 10 - 50 DM, 10 Computerzeitschriften 20 DM. Zusammen 800 DM. 1a Zustand. Alle Preise VHB. Tel: 06332/43061

*****"Verschenke"****"Verschenke"-****** meinen C 64 mit Floppy (100% o.k.) an den, der als erster 20 DM an Benjamin Resch, Unterreuthen 2, 8397 Bad Fuessing 1, schickt!
*** Es lohnt 100%ig!***
*** Das ist es !!! ***

Sege Sega Verk. Sega Mastersystem + 16 Spiele für 375 DM VB. Call 0241-874467

Verkaufe: C64 + 1541 + ca. 180 Disks + Schnelladem. + Resetschalter + Disklocher + 3 Diskettenboxen + Joystick + 6 Diskoriginale + 5 Cas.Originale + 2 Def. Datasettten + Bücher für 500 DM. Tel. 02207/6335.

Verkaufe 128 D mit Monitor, Floppy, ca. 40 Disks, 2 POSSO Diskboxen, Maus, Originale, viel Literatur. Alles wie neu und original verpackt. Alles für nur 850 DM. Tel: 06461/3273 (Jan).

Verk. C-64 II + Diskettenlaufwerk 1541 + 130 Disketten + Diskettenbox + Resetschalter 2 Jahre alt, gut erhalten, Preis nach Vereinbarung. Tel 05491/3275 !!!!!!!!!

Verk. meine 512 KBYTE-ERweiterung für Amiga 500; Mit Akkugepufferter Echtzeituhr, abschaltbar, nur 1 Monat alt für 190,- DM. G. Szostak 02323/26493 ab 18 Uhr.

Verkaufe Atari ST mit Floppy SF, Literatur, Handbuch, Leerdisketten, PD, sowie Originalsoftware für 700,-DM VHS oder noch mit Philips Farbmonitor für 1100,-DM VHS. Tel 06247/7404.

Biete 520ST, SF314, SM 124, 6FA-Basic20 Interpr.,Compil, Vektor und Textomat 30, Micro.Soccer, Legend O.T.Sword, Kick off und Populous für nur VB 1100 (Topzustand) 02150/1525.

Verkaufe C-64 II, 1541 II, 8802 Monitor Star LC-10C, ca 15 64'er, 2 Joysticks, 2 Diskettenboxen, 140 Disketten mit Topgames und viel Zubehör, NP 20.000 ÖS, VKP 11.000 ÖS. Karl Graf, A-8623 Aflezn, Jauring 52, Österreich. 7 Monate.

Verkaufe C64, 1541 II, Farbmonitor, Mouse, Modul MK5, Literatur, Disk-Locher, div. Originale wie Oilimperium, Zak Mckracken, Alles 1a Zustand. Ab 700 DM, Tel.: 06741/2025 ab 14.00 Uhr.

Günstig! Neuwertig! Commod. PC-I (IBM-komp.); 512 KB; 5 1/4" Laufw. + monochrom.Monitor + Maus + 4 Handbücher + Diskbox + Software (MSDOS,GWBASIC, DPoint II usw.) Tel.03452/6792 ÖSTERREICH

Verkaufe C64 + 1541 II + Drucker Seikosha SP-180VC+Modul MK5 + Reset + Mouse + ca. 200 Disks mit 4 Originalen + Druckerpapier. Alle in 1a Zustand für VB 1250 DM Tel.05171/15342 (Björn)

Verschenke SP 180 VC! Der 20.te, der mir 20,-- DM schickt, bekommt ihn (DIN, 100% i.k.). Garantiert! Schreibt an: Rolf Milde, Bensbergerstr. 351, 5064 Rösrath 3.

C64 (kap.Soundchip), Floppy 1541, 60 Disks, Originale (Starglider, Nemesis), Reset und Disklocher für 400,- bei: Marco Jaskulaki, Tel.06531/2688 event. Tausch gegen unbeschäd. Amiga 500

Verkaufe: C-128/64 + Floppy 1571 + Diskettenbox mit über 50 Spieldisketten + Datasettenrekorder mit Kassetten + Farbmonitor + Bücher. Alles in Topzustand für nur 895,- DM !! Tel. 06331/45182 Marc

---

Verkaufe neuwertigen CPC464 mit Farbmonitor CT/1644 und 50 Spiele + 2 Handbücher Telefon: 069/563615 zum Preis von DM 750,-

---

Verk. Amiga 1000 + Sidecar + 20 MB Festpl. + 2 MB Speichererw. + Joystick VB 1.800 DM, verk. auch viele Orig. Disketten. Liste von: LEX, Herzog-Otto- Str. 4, 8200 Rosenheim, Tel. 08031/13692

Verkaufe vollfunktionstüchtigen C-64 + Floppy + Farbfernseher+ Datasette + über 100 Disketten + Diskettenboxen + Abdeckhaube + Joysticks u.v.m. 0209/771982 Marc

---

Verk. C128D + Magic Formel (Guter Zustand) + 2 Spiele, Preis VB, Tel 08230/9183 (Roman) 14.00 - 18.00 Uhr

---

Verkaufe C64 II + Floppy + Farbmonitor + Action Replay MK V + 60 Disks + 36 Originalspiele + 1 Joystick + Zeitschriften + Bücher + Reset + Desklocher für VB 900 DM, Tel.(02182/2384)

Achtung! *Super-Angebot* Achtung! Verkaufe AMIGA 500 inklusive Mouse (1 Jahr alt und in 1a-Zustand)! Preis nach Vereinbarung. (günstig!) Schnell! Tel.: 06556/894 (Stefan)

Verkaufe PC-Engine + RGB BOOSTER mit 2 Topspielen: P-47, Wonderboy 2. (Alles noch nagelneu und 3 Monate alt mit Garantie!) Sehr günstig!! Günstig! ** Tel.: 06556/894 **

C-64 II + Floppy + Zubehör für 450,00 DM. Tel: 04521/1041 (Andreas)

Verkaufe CPC 464 + Grünm.+3 und 5 1/4 Zoll Laufw.+Epromsteckkarte (Dobbertin) mit Maxam Assembler+dl' troniks Speichererw. 64KB+70 Disks 3 und 5 1/4 Zoll mit D.boxen+Fernsehmodulator MP2+eine Menge Zeitschr. und Spiele, VB1200DM/ Tel.07144/18868

BILLIG*BILLIG*BILLIG*BILLIG Ich trenne mich von meinem C64 II + 1541 II + Star LC-10 + Action Cartridge 6.0 + 120 Disks + 2 Boxen + C64 Anfänger + Geo + Alipius, für nur 1001 DM Tel:09128/6302

---

512 KB Ram-Erweiterung (Ein-Aus Schalter) für AMIGA 500. Neu! 199DM. 1,8 MB Erweiterung intern (Ein-Aus Schalter + Uhr) für AMIGA 500. 698 DM..Bestückt mit 1 MB 449 DM.Mit 512 KB 299 DM. Neu!!..2MB Erweiterung (Aufrüstbar auf 8 MB) für AMIGA 2000. 898 DM. 02365/59829

CPC-664 + 6T65 + Floppy F1-X + Disketten (5,25 + 3") für 350 DM. Jens Füske, Sichelstr. 3, 4000 Düsseldorf 12, Tel. 0211/284570

Verkaufe C64 + massig Zubehör + Disks Call: 09852/2436-

Verkaufe: 128-D+Farbmonitor 1a Zust. wenig gebraucht / 2 Joy / 1 Maus / 67 Disk. davon 19 Orig. / 1 Anwenderheft / Computermanual / Geos / 1 Diskbox 14.00 - 16.00 Fr. nach Vereinbarung / Schreiben an: Markus Cierny, Stiftschule, 8840 Einsiedeln / Bitte Telephonnummer angeb.

Schneider Euro PC mit monochr. Monitor. ext. 5,25 Zoll Luafwerk und integr. Softwarepaket MS-Works zu verk. Guter Zustand. FP 1600 DM Tel. 02151/778270 ab 18.00 Uhr.

AMIGA 2000 zu verkaufen!! Mit 2 Laufwerken, Joystick und Software (z.B. Indy dt. Advent., Kick off, Beach volley u.a.) Tel.: 697009 (nach Jakob fragen!)

Verkaufe C-64 II + Floppy 1541 II + Geos 1.3 + 3 Disc's Box + Joystick + 25 Originale Games + 100 Leerdiscs + Locher für 400 - 500 DM oder tausche gegen Amiga 500. Tel: 0201/590469

Schneider CPC6128 + Farbmonitor CTM 644; 50 Spiele (z.B. Batman, Cyber I uvm) Super Joystick, Discettenlaufw. Datasette, Diskettenbox +++ VB 650 DM, Tel 06084/2428

Verkaufe Drucker!! Seikosha SP-120 VC. Ist in sehr gutem Zustand!! Zum Preis von 300 DM. Tel.07428/8818 (Marcus)

Verkaufe Atari 530 ST (1 J. alt) + Floppy SF 314 + Maus + Data Becker Buch für 550 DM. Tel. 08726/643 ab 19 Uhr

---

VERSCHENKE AMIGA 500 an dern ersten, der einen 10 DM Schein an Timm Weißmann, Egerlandstr. 69, 8523 Baiersdorf schickt. VERSCHENKE AMIGA 500.

Verkaufe div. Software u. PD's zu super günstigen Preisen. Liste für 2,- DM bei T. Schenken, PF 1153, 5620 Velbert 1. Div. Hardware zu verkaufen.

Tausche

Porto wird zurückerstattert! Amiga-64! Kaufe + tausche + verkaufe! Schickt eure Liste + Wunschliste an: Salguero, Gerhard Kl.-Brückenstr. 5, 6 Frankfurt 70, 100% Antwort! Habe Batman! Be fast!

Suche und tausche Software!!! Für den C 64 (Disk). Schickt eure Listen an: Steve Kröger, Bornbachweg 9, 2091 Garstedt

---

Tausche neue Soft auf Amiga! Habe: Beast, Batman, Toobin, Tim+Str., Newzs.,... Suche noch: Powerdrift, Hard D., Chambers 07 Shaolin, ... call: 0571/22936 Jan Bis bald !!!

Atari ST suche netten und zuverlässigen Tauschpartner. Habe ca. 60 Programme. Ruft mich doch einfach mal an unter: 040/6311524. Ich antworte auf jeden Fall *100%ig

---

Hot Stuff = 05442/2280 (Torben) ST*ST*

Hilfe! Meine Floppy liegt im Sterben. Suche neue Games! Habe: B.B.Rodeog. Suche: Shinobi, RGB, Batman-the Movie. Write to: Ingo Zilonka, Bergstr. 25, 2841 Holdorf 2!!!

Suche Tauschpartner für C-64. Habe immer die neuesten Spiele: Micropose, Soccer, Batman the Movie usw. Wenn Ihr tauschen wollt schreibt an: MANUEL HARMS, Hoher Weg 48, 2960 Aurich 1

Wonna swap hot stuff? Call this hotline: 05101/1704 (Tobias) Only Amiga Soft! Only hot wavez!

AMIGA! Send Disks + Lists + Porto!! to: Steffen Meier, Poststr. 18, 3551 Hartenrod. Disks 100% back! Swapping only!

Tausche ** tausche C-64 Games ** Tausche Fugger oder Mars Saga gegen Pool of Rad., Wasteland, oilimperium o.a. Rollenspiele. Patrick Marowski, Breslauer Str. 43, 6923 Waibstadt !!

S T O P here!! I'm surching for new C-64 contacts!! My newest stuff: Indiana Jones 3; Forgotten Worlds a.s.o. Write fast to Elmar NEUMANN, Reichenauerstr. 82, A-6020 INNSBRUCK!

Hi Freaks !!! Swappe DEMOS u. PD-SOFT auf Amiga + C-64! Send ya Disks to: T. Müller, Bremerichstr. 7, 5940 Lennestadt 1 !!! PS: Bin kein Diskstealer! Bye

Tausche neueste Software (C-64 + Amiga) 1-5 Tage alt! Coole Leute schreiben an: Michael Rank, Guntherstr. 22, 8 München 19, Germany, Shitletters without disks will not be answered!

Wir suchen Tauschpartner für neuen Amiga/C-64-Stuff!(PD-Games). Schickt eure Listen oder Disks an: G.Schiefermaier, Dorf 293, A-3353 Seitenstetten, Austrie! 101% Answer!

**** AMIGA **** We're searching for contacts. Beginners can buy. Call: 040/487223

Tausche Software für den Atari ST! Suche Demos und Intros aller Art! Tel.: 02932/24259 (Mike) zwischen 18 Uhr und 21 Uhr! Hi Jacky, TSB!

Suche Tauschpartner C64 Disc! Tausche auch Spiele gegen PD! Habe; Kaiser2, R.Rabbit, So/Wi Olympics'88, Robocop, Fugger usw. Schreib mit Liste an: Syen Dinninghoff, Muehlenstr. 100, 5120 Herzogenrath 3! Or call 02407/4014

Suche zuverl. Tauschpartner für C64 Disk! Habe Topgames z.B.: Batman the Movie, Hard'n'Heavy, Oilimperium! Schreib mit Liste an: Torsten Wolff, Pfitznerstr. 26, 2400 Lübeck! Write fast!

ST*SCHWEIZ*ST*CAS Suche Tauschpartner. Xenon2, Kick off etc. vorhanden. Ruft an, nur Mo-Do von 18-19 Uhr call: 072/72 68 89. Nur Freaks aus der Schweiz!!!

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga 500. Habe Games wie Shadow of the Beast, Stunt Car Racer, Paperboy, Summer Edition, usw. Write to M. Jürgens, Am Fleet 11, 2213 Wilster. P.S. suche dringend Winter Edition, Last Ninja II, North+South, Hard Drivin.

Tausche Spiele für C-64! Schickt eure Liste an Maik Vocke, Georg-Wolters-Str. 13, 3300 Braunschweig. Schickt eure Liste schnell, 200% Antwort garantiert! Ich suche die Games Choplifter II, Novie Monster und die Anleitung von RedStormRising

****ST* Suche Tauschpartner*ST** CH*** Habe Top Games und Anwender zum tauschen, Farb+Monochr., nur Inland. Melde dich sofort bei: R. Bider, Bodenacherstr. 30, CH-8121 Benglen

AMIGA ELITE trading 0471/501195 (siv Mix)

Tausche neueste Soft auf dem 64'er! Habe immer das Neueste. Call to: Christian 06206/53129 No lamers and loosers!!! ciao

PD-Soft Amiga u. C54 bei: J.Bruchmann Hohenstaufenstr. 7 * 6500 Mainz * Tel. 06131/671570 Harware Virusfinder Amiga je 30 DM, PD-Soft Amiga ca. 800 Disketten

Suche zuverl. Tauschpartner für C64 Disks! Write to Sascha Lüth, Schönbölkener Str. 29, 2400 Lübeck 1 !!! 1005% Antwort!!! Auch Anfänger!!! Habe Topgames! Write fast !!! C-64

THE REAL DEAL call fancy 0231/144943 from 18-20 only DISC only C-64 be fast!!!

ST ST ST TAUSCH ST ST ST Suche Tauschpartner mit 1 MB zum Tausch oder Kauf!!! Bin 101% zuverlässig! call: 04954/1614 Mo-Fr ab 18 Uhr

ST ST ST TAUSCH ST ST ST Suche Partner für Kauf oder Tausch. call: 04954/1614 So - Fr ab 18 Uhr

Suche zuverl.Tauschpartner fpr C-64 PD-Soft! Listen an: Sebastian Heger, Im Kirchenf. 33, 4790 Paderborn 18

ANIGA! Suche Tauschpartner für neue Amigasoft. Schreibt mit Liste oder Disk an: R.-Berg, Postfach 58290, 6228 Eltville am Rhein. 100% Antwort wenn Rückporto beiliegt.
Let's do it!!!

**** AMIGA **** 05222/50892 ask for Uhr 18.00 MIRKO 18.00 Uhr ** AMIGA **

Ich suche zuverlässigen Tauschpartner auf dem Amiga. Contact me: 06473/1068. Let's swap hot, let's swap cool...

Suche und habe neue und alte Soft für den ST. Schickt Listen an Dominik Götzmann, Vorwerkstr. 21, 7522 Philippsburg 1

ATARI ST! Suche Tauschpartner für Atari ST. Habe ca. 110 Games. Tel: 0431/231161 (Jan verlangen)

for swaping newest C64 or Amiga stuff call: 04381/494 (24 H) or write to U.S.T., Postfach 1172, 2322 Lutjenburg (send only disks or lists) - Massage end call now 04381/494 (XXX)-UST

Wollt Ihr MSX Software? Info gegen DM 0,60 RP bei M.Günther, Rembrandt12, 5130 Geilenkirchen. Habe Spiele wie Winter Edition, Frog, OutRun.

Suche netten und zuverl. Tauschpartner für Amiga Disk. Habe immer die neuesten Top Games. Jeder, der mit schreibt, bekommt 1005ig Antwort. Ich hoffe, Ihr schreibt an Andreas Kamionka, Holunderweg 3a,
3110 Uelzen 2

Atari ST!!! Suche zuverlässigen Tauschpartner für den ATari ST. Sofort anrufen! Tel:0211/202596 (Lars).

CPC 3" + 5,25" Soft: Suche Tauschpartner. Schickt Listen an Gunar Staiger, Holzelfingerstr. 7, 7414 Lichtenstein, 1111% Antwort

Suche Tauschpartner für C64. Habe immer die neuesten Games wie z.B. Power drift, Shinobi usw. Schickt Listen an: Bernhard Pototschnig,
Lobnigstr. 303,
9135 Eisenkappel *A*

Verschiedenes

Wegen Systemwechsel: Der erste, der mir einen 10 DM-Schein schickt, bekommt meinen C-128-D, der zweite meine Expert-Cartridge und drei Originalgames. Bei: C.W. Bleicheweg 10, 7844 Neuenburg 1. "Gewinner" werden hier bekanntgegeben.

*****DIGITALISIERE** von Videokassette (VHS) mit dem AMIGA. Tel 0781/1302

Ständig günstig Module für die PC-Enging gesucht. Auch Tausch gegen Sega- und Nintendo-Games. Ruft an! Tel.05205/70452

Kreuz u. quer durch Europa auf heiß3n Schlitten? Postspiel "Rallye d'Europe" macht's möglich! Info gegen 1,- Rückporto bei D.Zellmer, Immenbusch 13, 2000 Hamburg 53.

Hilfe! Suche schon sehr lange den C-64er Poke für Hexenküche I. Bitte helft mir!! Könnt mich montags ab 21.00 Uhr unter 0208/609811 erreichen. Bin garantiert selbst dran!

C-64! Verkaufe Zak Mc Kracken, Hawkeye, Arutra, 1943, C-64 Basic-Kurs (alles Org.), 14 (neue) Leerdisketten und 2 Diskettenboxen (ke 50 u. 100 Disks) für 60 DM Tel. 07144/4970

Viele Computerbücher Gratiskatalog anfordern 0571/52141

Verschenke an den ersten der mir 20 DM (für Verpackung etc) meinen C-64 mit Floppy. Nur der Erste bekommt alles. Suche AMIGA 500 und 3,5 Disk zahle bis 150 DM. K. Oelrich, Koenigstr. 17, 3070 Nienburg/Wesser

Rollenspieler aufgepaßt: SPG präsentiert mit Giant Quest das ultimative PMB-Rollenspiel! Info gegen Rückporto bei: Jörg Benne, Bochumer Str. 64, 43 Essen 14

ASM, Jahrgänge 87, 88, 89 KOMPLETT! Für 130 DM! (Nicht einzeln!) Jens Breuer, Berrenrather Str. 529, 5000 Köln 41. Ich antworte bestimmt!

SF Postspiel "Ruins of T.Galaxy" wartet noch auf Mitspieler. (10 Spieler DIN A3 Karte). Regelheft für 5,- DM bei V. Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach. Postwendende Rücksendung!

HILFE! SUCHE LÖSUNGEN (-HILFEN) ZU: BORROWED TIME GREMLINS DARK CASTLE SHOGUN CAPTAIN BLOOD SOWIE CODE ZU HOLLYWOOD POKER PRO ZAHLE GUT TEL.06081-42752 ABENDS

Geburtshoroskop mit 12-seitiger Deutung. Keine Computerauswertung sondern Horoskoperstellung durch intuitive Wesensschau nur 100 S. Magischer Seelenspiegel: 300 S. Bestellungen bei Morgards, A-1100 WIEN

**** Vermittlungsbüro-Powersoft ****
Vermitteln kostenlos Amiga-Soft. Sauber, sicher u. schnell. 100% Vermittlung. Powersoft geht um die ganze Welt. Infos?: M. Wüsten, Sperber-Str.32, 406 Viersen 11

Verkaufe Nintendo Gerät inkl. 14 Cass. u. Zapper Tel. 040/6525255

Socker-Cup Hallo Postspiel-Fans! Fußball der Superklasse! 3,50 pro Runde! Infos + Regelheft gegen 2 DM in Briefmarken bei A. Backmann, Horsthofstr. 26, 4250 Bottrop 2 (schnell)

Postspielfan sucht: Gute Fantasy-Postspiele zum Mitspielen auch aus dem Ausland. Schickt Eure Infos an: Rolf Forrer, In der Rüti 10, CH-4104 Oberwil

Epic: The Kings Game. Ein ins Deutsche übersetztes Fantasy-Postspiel für bis zu 150 Spieler mit Magie, Strategie und Kommunikation. Infos beim Simulationsspiel-Verein Graz, Postfach 1205, A-8021 GRAZ

Anl. + Lös. zu Amiga, ST + PC-Progr.: P.Stream, P.Setter, DPaint3, Soundtr., Kult, PolQ. I+II, Larry, etc. 6,80 DM/Lösg., 10,80 DM/Anl. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 46 Dortmund 70. Liste gegen 1,- Rückp.

Tips-Tricks-Pokes für fast alle Computer: Erhältlich für: C64, C16/Plus4, Schneider CPC, M5X... gegen 6,80 DM inkl. Porto + Verp. bei: M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70.Comp.angeben!

AMIGA!! I am painting high-quality logos (10 DM) & fonts (15 DM) for you! Send disk, money & return postage to: K. Reimann, Postfach 100 204, 3002 Wedemark 1

Suche deutsches Handbuch für das Strategiespiel Kampfgruppe. Nehme auch Kopie. Jens Römer, Treisweg 18, 3527 Calden 1, Tel. 05674/1341 (gegen Bezahlung)

Welcher gewiefte Spitzenstratege meint, er könne in -Empire, Wargame O.T.S.- eine Chance gegen mich haben?Production u. Kampfkraft nach Abmach. Ruf:Frank 06443/3565 (10-18 Uhr)

Verkaufe Nintendo, 5 Spiele und extra Joystick. Originalverpackt und super Zustand für 380,-DM. Echt wie neu!! PC-Engine: Tausche mehrere Spiele! Tel:08395/7205

ASM-Hefte bis 10/89 von Anfänger preisgünstig gesucht. Postkarte mit Angeboten an Fritz Röckl, Stefling 142, 8415 Nittenau

Zeichne Top-Logos!! Sendet 5 DM + Leerdisk (für Infos, Demodisk etc + Porto) an: Marcus Kern, Meissauerg.2A/1/36, A-1220 Wien !!!!!! AMIGA, AMIGA, AMIGA

ASM komplett oder einzelne Hefte. Chip 10 12/86, Computer persönlich ab 1/87 zu verkaufen oder Tausch. Gegen CD'S. Tel. 06056/3285 ab 19 Uhr oder über BTX gleiche Nummer.

Wer verkauft mir billig alte + neue Ausgaben von Scenemagazinen auf Papier? Suche z. B. Smasher, Pirate.. Angebote (=Titel, Heftnr. + Preis) an: Postfach 803, A-8011 Graz

Leute, vergeßt ASM, oder so'nen Müll. Es gibt viel besseres als sowas. Bestellt doch mal ein Probeexemplar der NEWS !! Für nur 3,50 DM pro Exemplar. CC, PF 1229, 2000 Norderstedt!! P.S.:Bei den 3,50 ist der Versand schon dabei!! Auch in Briefmarken!!!

Kontakte

Ich bin Anfänger und suche deshalb einen Tauschpartner für den ST. Ich habe Cracycars, Blood Money e.c.t. ruft an: 0401/68144. verlangt Marko.

Der Computerclub Vindicators sucht noch Mitglieder! Wir bieten: Clubzeitung, Infos, Soft, etc. Adr.: Vindicators, Behaimweg 7, 4193 Kranenburg (only C 64 !!!)

Der 1. Berliner Sega, Sega-Mega-Drive und Nintendo-Club Berlin sucht noch Mitglieder aus ganz Deutschland, Hot Line, Club-Zeitung etc. Bis bald! Täglich erreichbar bis 000 Uhr 6849816

!AMIGA! Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga-Soft! Auch Demos!! Contakt: D.Heins, Kupferhammer-Str. 11, 8590 Marktredwitz! Phone: 09231/4281!

****Achtung**C64**-**
The best crew in the world want to wrap disks with you! Write to: The Last Ninja, Schwemker Ring 8 in 5768 Sundern West Germany.
PS:
Searching for new members!!!

Postspiel "Rallye d'Europe" - witzig, spannend und rasant. Info gegen 1,- Rückporto bei D. Zellmer, Immenbusch 13, 2000 Hamburg 53.

Hey, Freaks!!! Ich tausche neue Games für den Amiga! Habe: Beast, Toobin, Indi (Adv.), Batman, ...Suche: Hard Dr., Powerdrift, Strider, ...Kaufe auch! Tel: 0571/22936 Jan!!**

NEWS = 02404-68485 (AMIGA)

Suche eine gute Group die noch 'nen Swapper sucht! Suche aber auch gute Contact's zwecks Swapping. Meldet euch bei: 0581/17272 (Frank) 100% Antwort! Bitte schnell melden!

Wir suchen neue C-64 Swapper! Wir haben immer neue Soft, wie Cabal, Alte Red Beast, Stunt Car Racer usw. Schreibt an Gonzo, Limbergstr. 16, 6638 Dillingen/Saar. PS Verkaufen auch!

TPD sucht nach Kontakten aus aller Welt. Infos von TPD bei: Schütz Roland, Fischermätteliweg 5, CH-3400 Burgdorf, SCHWEIZ!! Achtung TPD ist nur für Amiga da!

Suche Tauschpartner für Amiga u. C64 (auch Ausland). Fred Holz, Westender Weg 64, 5804 Herdecke.

Der Spectrum USER-CLUB Wuppertal sucht neue Mitglieder. Info gg. Rückporto von Rolf Knorre, Postfach 200102, 5600 Wupppertal 2

hot hot hot hot hot hot hot hot I swap and sell the hottest ATARI ST software! Write to: MB, Postfach 3027, 4972 Löhne 3.

Suche zwecks Gruppengründung gute: Coder, Graphiker, Programmierer, Composer, etc...! Suche auch noch gute, schnelle Contacts. Ruft an bei: 0581/72187 (Leif) ab 18 Uhr. C-64!!

If you are no lamer and have latest stuff on AMIGA contact fast yugoslavia numero uno. Send disks to: Dukic Ozren, Calogaviceva 5/3, YU-Z41020 ZAGREB, Yugoslavia of call: 041-688-004.C/F

YUGOSLAVIA*COFFIN NAILS*AMIGA* VHS for latest AMIGA software and VHS movies contact coffin nails: Ozren Dukic, Calogoviceva 5/3, YU-41020 Zagreb, send disks fast!!!

Hi AMIGA User Haben neuste Software on Aniga !!! Tel: 02453/3198 kontakt us --- The best software.

Suche Demos and Tools (no Raubsoft) for AMIGA & C-64. Info: (Tel(0921) 45428. Ab 18 Uhr. -Vic 1990 from the warriors- look out for the newest digi-demos/radikal-digital & digi-view.

Amiga * Amiga *** Amiga** Always the latest ... ?!? Phone me: 040 / 715 23 34

The Munsters are searching for some new members (coder, swapper ...). Call the mysterious hq: 04194/1494! Also for wapping the latezt warez! Greetz...

To contact for hot new stuff on AMIGA call 040/7152913

Computerclub Spy-Hunter * ***** *** Wir suchen noch Mitglieder!!! Ohne Clubbeitrag! Nur ATARI*AMIGA. ATARI: 07257/4586 P.A.A.A.A.I-Soft, AMIGA: 07244/1710 Special-Sky-Soft

---

--Vision factory-- Get the latest stuff for your AMIGA!! Write to: Post-Box 26 B-4720 Kelmis, Belgium.... Everyone should contact us!! Attention! New BBS:312-283-6340 USA

Hey guys!!!!CH ST CH*Nur Inland.** Wir suchen die Allerneueste Soft für unseren ST und Kontakte bet. Tausch. Call me: 01/825 04 10 Domenic Schnoz, Bodenacherstr. 86, CH-8121 Benglen 6-9

AMIGA * AUSTRIA * AMIGA * AUSTRIA* Verkaufe immer die neueste Software. Habe auch Oldies. Date 1.11. Great Courts, It came from the Desert usw. Write to: Philip Haller, Islen 361, A-6881 Mellau (nur Österreicher)

Sonic searches for new members like coderz, musicans, graffixer. If you are interested then write to DJ/SONIC, PO.Box 12343, 44 Münster, W. Germany. Swapping, too 1-3 days !!!

Darkline - Darkline - Darkline- We need new members & contacts. Newest stuff awarded!! Send disks no lamer please!!! Only AMIGA!! Postfach 084904 / 5750 Menden 1

WANTED! A good & cheap coder on AMIGA 55 who codes some cool prg's for our group !!)IRIDIS/TIS(We've a mess 4 ya !! Contact: Postfach 084904 / 5750 Menden 1

AMIGA Developers Club Switzerland! We are searching for new members and contacts (legal) all over the world. Write to ADC, c/o Florian Helfrich, Tanngasse 32, CH-5036 Oberentfelden.

*****SOD***** You want new stuff for your C64 10 disks = 15 DM. Games not older then 14 days. Contact S O D, Postfach 250114, 6580 Idar-Oberstein. 100% answer also beginners

---

Stormtroopers of death (unknown for ce from austria). We are searching for cool graphik artists !! Contact: P.P.Box (no number) A-3380 Pöchlarn. Criminal Austria!! Contact us !!!!

Wir suchen einen guten Programmierer! (No lame!!) Wenn jemand Lust hat unsere Supercrew zu erweitern der schreibt: Tom & Jerry Crew, Bernstrasse 9, CH-3066 Deisswil/Stettlen!!

Kontakte gesucht. Für C64 was sonst? Alles im Überfluß vorhanden. Contact TBB. Tel. 05254/5915 Ralf und für Den noch nicht vergessenen +4 95254/68384 swap with us your stuff.

Die Amiga Sensation! Das Disk Coder Modul. Es codiert Disks, so das ohne Modul keine Disk mehr zu laden und aufzulisten geht (Ext. Laufwerk nötig!). 40 DM. Viruswarner Modul: Bei Virus Akus. Signal. 39DM 02365/59829

UNICORN Der neue Public-Domain-Club für alle Amiga + C=64-User. * Infos gibt es gegen 60 Pfg. Rückporto bei: *Unicorn, T. Hasenbein, Hernerstr. 277, D-4630 Bochum 1 * *

Zuverlässige Tauschpartner in Österreich und Schweiz gesucht!! (Amiga of course)! Liste an: Postfach 114/a-4910 RIED

-Saga connection- is looking for new contax to swap legal scene-stuff(-1week)!! Be fast'n cool!! Contact us 4 cocings'n6FX, too!! To: Alex C., Grossingersheimer Weg 5, 7149 Freiberg

---

*****Atari ST***ATARI ST***** Suche Tauschpartner für Atari ST im Raum Kassel, eventuell Ausnahme. Tel: 05671/6382 (Jochen) (ATARI ST 520 + 1040 are the best)

--VOIVOD-- is looking for new contax and memberz! If you think you are the right, dial: 09131/59493 (Chris) or 09131/25889 (Michi). Only from 14 - 19 Uhr! Only C64! CUL8

TPD sucht noch Kontakte aus aller Welt. Infos von TPD bei: Simmler Stefan, Fischermätteliweg 5, 3400 Burgdorf, Schweiz!! Achtung TPD ist nur für AMIGA da!

***** AMIGA ***** 05222/50892 ask for Uhr 18.00 MIRKO 18.00 Uhr *** AMIGA ***

ATARI ST*ATARI ST*ATARI ST* Tausch top Software. immer tolle Sachen. Schreibt mit Liste an: Gerwin Beran, Herbeckstr. 59, 1180 Wien, Österreich; Schreibt schnell!!!!

Tausche CPC 3" Soft habe suoer Games. Listen und Disks an Markus Müller, Bergstr. 43, 7414 Lichtenstein 1

Suche Games, Demos, Intromaker, Demomaker, Writter.. für C64,habe gute Spiele und geile Makers, Demos 100%, Tel:0731/58979 (Christian) Greets to Shape, RCC The Megafarce 64 Crew!

Suche Hardware

Ich suche ATARI ST mit Farbmonitor zahle bie ??? Macht schnell. Biete Schneider CPC 6128 nagelneu mit 40 Disc mit Farbmonitor mit Diskettenbox. Für schlappe 850 DM schreibt an: megerle, Ulrichstr. 11, 7888 Rheinfelden

---

Wer schenkt armem Schüler AMIGA 500. Ich kann höchstens 70 DM bieten. Tel. 02330/73166. Erst nach 19 Uhr (Olaf). Bitte ernstgemeinte anrufen.

Wir sind arm aber ich würde einen geschenkten AMIGA 500 (funktionstüchtig) sofort liebevoll annehmen. Schickt an Christian Knecht, Daimlerstr. 4, 8753 Obernburg. Gebühren bezahlt Empfänger.

Wer schenkt DDR-Aussiedler AMIGA 500? 100 DM + Porto werden für 1. Einsender (sonst C. back, wenn kein Geschenk), geboten, wenn ohne Defekt. Anbei Bemerk, ob Geschenk o. Geld (101%) an: J. Bartsch, Dorfstr. 22, 2301 Blumenthal!!!

***** Suche dringend AMIGA 500** ****** und evtl. Erw. beides 100% o.k. Preis nach Vereinbarung Jürg verlangen!!!19411/918 09 92 ***Zumikon***Zürich***Schweiz*** - Bis bald!

**** CPC464 ** CPC464 ** CPC 464 **** Suche Erstlaufwerk (3"). Zahle Bis zu 150 DM. Angebote an: R. Scharinger, Mittenwaldweg 140, A-5101 Bergheim* +suche Tauschpartner (Kas) !!!

Suche gebrauchten AMIGA 2000 (voll funktionsfähig!). Evt. auch Zusatzhardware.

Sega 8-Bit, Sega 16-Bit, PC-Enging, Game Boy Geräte mit o. ohne Spiele gesucht. Tele: 04521/1041 (Andreas)

AMIGA 500 GESUCHT mit oder ohne Zubehör. Angebote an: 04521/1041

Wer ist so nett und schenkt mit einen AMIGA 500? Da ich sehr arm bin! 100 Dank! Schickt den Computer an: T.Maibom, Abelmannstr. 12, 3000 Hannover

C-64 Suche funktionsfähige Floppy 1541 oder 1541 II egal wie alt für ca. 50,-DM. Realistische Angebote mit technischen Details (Alter, Typ) an I.Dunkel, Schulstr. 17, 7262 Althengstett. Suche auch Drucker für CPC 464.

Welcher liebe Mensch kann einem armen Schüler einen 520 ST + Flopy o. Amiga 500 zwecks Informatik-Kursen schenken! Vielen Dank! (Kann auch 64'er sein). Sascha L., Im Wiedtal 23, 545 Neuwied 14

Wer schenkt armem Schüler defekten o. heilen ATARI ST 05137/77688 (Ali)

Suche: Sega Konsole bis 80 DM, PC-ENGINE Konsole bis 145 DM, SEGA-MEGA_DRIVE bis 1555 DM, CD-ROM bis 245 DM, Game Boy bis 105 DM, Amiga 500 bis 350 DM muß 100% ok sein. Tele 04521(1041 (Andreas)

Amiga 500! Wer schenkt armem Schüler aus Österreich einen Amiga 500. Bitte schickt den Computer an: Andreas Brandstätter, Postfach 34, A-9029 Klagenfurt. DANKE!!!!!!!

Biete Software

AMIGA * SWITZERLAND * AMIGA * Verkauf, Tausch + Kauf!! Nur bestes vorhanden write to: * * * -BBK- * * * -P-O.Box 20- * * * * * * * * ***CH-3253 Schottwil***

Achtung! Biete Top-Games für C64 auf Disk. Habe viele Games, alles Originale. Kostenl. Liste bei (Ralf) Tel:(06021) 12251 und 25521 zwischen 15 und 20 Uhr.

SEX- und EROTIK-Programme für Atari ST /1MB) auf 4 doppelseitigen Disks für nur 20,- DM inkl. Versandkosten etc. Schein an: Jörg Drescher, Paket S1, Lütjenburger Str. 69, 2300 Kiel 14.

Verk. C-64 Games: Jg 3 DM (+ 2DM Rückp.) Habe: TD2, Phobia, B.Bill, P.Firestart, NZ Story, P.Strike, A.Deast, D.Winter, H&H, Hate, B.Hill, J.Soccer, 5.Gear,usw. F. Balk, Reiherstr. 27A, 4460 Nordhorn.

Hot stuff call 0571/61933 for cheapest prices AMIGA 500

Wir haben immer die neueste C64 und Amiga Software. Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien. Ab Februar 1990 auch ATARI ST Soft. Broschüre gratis! anfordern.

!VERKAUFE! Dungeon-Master Deutsch AMIGA (Orig.) für DM 50. Telefon 089/8502082 (Steffen)!!

AMIGA - PD - Pornosoftware- 50 Disketten im Angebot. Je Disk DM 5,- plus DM 5,- Porto! Insgesamt 2200 Disks lieferbar. AMIGA Faszination, Postfach 1702, 4690 Herne 1!

Habe immer die neueste Software!!! Call: 0202/500901 AMIGA,

Latest stuff for AMIGA and C-64! Just send DM 10,- to get it to: U. Richter, Postfach 055997, 4600 Dortmund 1. Answer is guaranteed!

Bunny-Jagd - pikantes deutsches Advent. Emanuelle-Auf der Suche nach Lust, C-64, deu.SuperGrafik,je 2 Disk, je 19,95 +NN.
H.Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61. auch Infos.

Dallas-Sex auf Southfork, Adventure, scharfe Bilder, 2 Disks, deutsch, C64/128 nur noch 19,95 + Nachnahme.
H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Infos gegen Rückporto.

Wir haben immer die neueste C64 und Amiga Software. Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Ab Februar 1990 auch Atari ST Software und Anleitungen.

AMIGA Biete Oil-Imperium 50,-, Elite 50,-, 3 Stooges 50,-, Larry I 40,-, Xenon II 60,-. Alles Originale in Topzustand per Nachnahme Tel. 07542/3167 oder 07541/73927.

Verschenke Lords of the Rising Sun dt. an denjenigen der mir als erstes 10 DM schickt! Send to; Kevin Zergiebel, Am Salgenteich 16, 3320 Salzgitter 51. BE FAST!!!!!

Neueste Amiga Software (1-5 Tage)! 10 Disks=15 DM! Schreibt an:
SUPRIME,
P.O.Box 126696,
4800 Bielefeld 1 !!!

Biete Sega und Nintendo Module zu günstigen Preisen (z.B. Cobra Triangle, Gradius, Y's). Außerdem Nintendo-Konsole mit Zapper und Joystick. Ruft an! Tel.05205/70452.

C-64/Amiga Software! Verlangt Liste gegen Einsendung von 5 DM bei: C-Ray, Postfach, 6260 Reiden, Switzerland. Tel 062/81 31 93

Mega Power Design Bei uns bekommt ihr über 70.000 Blocks neueste PD-Soft! Schreibt an: B.Maisel, Ravensburger Str. 52, 7990 FN! 07541/72164 (Bernd) Liste gratis! 100%! Only C-64!

Verkaufe,kaufe und tausche Amiga-Spiele (nur Originale!!!). Wer Interesse hat, kann von 14-17 Uhr anrufen (außer Mittwochs). Wählt 0208/870227 und fragt nach Thorsten! Bis bald!

Tje Best of all. AMIGA Soft. Schnell und zuverlässig. Schreib an HOT P.O.Box 40196 42-Oberhausen 1.BRD. Liste anfordern oder 10 Disk's = 20 Märker. HOT.HOT.HOT.

Verk. orig. Games: Subst.Icehockey, Card-Sharks, Super Ski (incl. Anl.)je 20 DM. Alle 3 zus. 50 DM.
Tel. 0231/460009 (ask for Sascha).
C-64 Disks.

ATARI ST ORIGINALE!!! Verkaufe Space Quest 3 für 50 DM und World Games für 40 DM.
Tel. 08509/1873.

100 AMIGA-Anleitungen ab 1,50 DM: Keine Raubkopien: Sonix, Elite, DPaint, WB 1.3, Dragos Lair, Pagesetter, Falcon, Popoulus, Videoscape, Pawn, Skulpt,... Info:
1 DM an: F.Sprenger,
Brassertstr. 18, 4300 Essen.

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

* Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!

* Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!

* Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „postlagernd" werden **nicht** veröffentlicht.

* Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.

* Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

c16chris

C64 Fußballspiele z.B. Kick off Footballmanager 2 + EXP Brian Glough und viele andere Disk 10 DM AMIGA Ahuffle Ruck caffee Soc. Manager Plus Oil Imperium RVF HONDA WERNER Disk 5 DM. Willie Knight, Treutlingerstr. 16, 7104 Obersulm. 1000%

New Stuff! Batman, Strider, Nr. Heli, Altered Beast, Rainbow Warrior, Powerdrift, Cabal, usw. (Stand:Dezember) Write fast to: D.Zalac, Wilhelmstr. 36, 7987 Weingarten. (1,-DM Rückporto!)

Habe: Tusker, Sgt.Slaughter, Phobia, Cont.Circus, Oil Imperium, Might+Magic 2, Arzure Bonds, usw. (Stand:Dezember) Write fast to: Zalac, Wilhelmstr. 36, 7987 Weingarten 1. (1,-DM Rückporto!)

Amiga Originale zu verkaufen: Pub Pool, GianaSisters, BombFusion, Feud, Atax je 15 DM oder alle zusammen 60 DM, Circus Games 30 DM, Lizenz zum Töten 30 DM, MegaPack 2 40 DM !! Ab 18 Uhr 09933/1676.

Originale für Amiga 500 zu verkaufen für 30 bis 50 DM. Soccer Manager + Bundesliga Manager, Track Suit Manager und Ultima !!! Ab 20 Uhr 02203/6637 - Thomas

Superbillige PD-Soft aus allen Bereichen- 1 Programm nur 50 Pf (inkl. Disk, Porto u. Verpackung)! Infodisk 2 DM (in Briefmarken). R. Gross, Südmährerstr 65, 7340 Geislingen. Nur C64/Disk

Verkaufe Jagd auf roter Oktober in deutsch für 40 DM. Ruft an meine Telefonnummmer 09274/282 (erst ab 16 Uhr). Verlangt Ralf! Bitte lege auch Geld für das Paket bei.

Robotech is swapping and selling the latest wate!! Low prices!! For a contact write to: ROBOTECH, postlagernd, 4623 Gunskirchen, Austria. Thake this chance now!!!! Amiga only

Originalsoftware für ATARI ST zu verkaufen: 16 verschiedene Spiele z.B. Bloodwych 45,-DM, Gold'Rush 45,-DM, Kult 40,-DM, Personal Nightmare 45,-DM. Liste anfordern. Telefon: 02103/51627, Klaus Hubrich, ab 18.15 Uhr.

Public-Domain für C-64 und Amiga 500. Info gegen 1 DM in Briefmarken. Computertyp angeben. R.Zöttl, Blumenstr. 30, 8013 Haar. C-64 Disk ab 2 DM, Amiga 3,5 Zoll Disk ab 2 DM.

AMIGA Public-Domain! Spottbillig schon ab 70 Pfennig pro Disk. Umfangreiches Archiv. Liste gegen 1,-DM Rückporto oder ausführliche Beschreibung auf Disk für 4,-DM bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt. Suche qualifizierte Coder (Demoentwicklung)

**** PC-SPIELE-BOX **** Nur Originale. Curse of the Azure Bonds, Phantom Fighter, King Arthur, Personal Nightmare, Indiana Jones and the Last Crusade Adv., Sword of Aragon, Heros Quest, 330,- DM, 06021/75296

C-64/Österreich: Neueste Games und eine Unmenge "alter" Hits abzugeben! Riesenauswahl! Eine kostenlose Liste auf Disk kriegst Du, wenn Du an Postfach 36, A-1108 Wien schreibst!

Achtung ! AMIGA ! Achtung Amiga Software zu verkaufen! News! * Ruft an von 18-22 Uhr!* Tel. Austria/0463/35266

C-64/Österreich: Brandneue Games und viele alte Klassiker abzugeben! Schreib an Postfach 36, A-1108 Wien, und du kriegst kostenlos meine Liste auf Disk! 100% ehrlich!

Bunny-Jagd - heiße Mädels erwarten Dich, Super Bilder, C64/128, deutsches Adventure, 2 Disks, 19,95 + Nachnahmegebühr. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

64'er + Amiga TOP Stuff: 0-3 Days! Send 10 Disx + 10 DM for Amiga 10 Disx and 15 DM also 3 DM stamps. We are real:!Cosmos! Also hot swap! Only fame crwz! P.P.Vox 28870, 8510 Fürth 1, only sts

PC ENGINE + 6 Module zu verkaufen 750,- DM VHB 0431 641670

Verkaufe AMIGA-Software (nur Originale!), umfangreiche Liste mit Puper-Angeboten bei: Postfach 12, 7566 Weisenbach

Sellin'PD-Soft: 10 Discs = 20 DM. Discs + money to: P. Bone, Schlesierstr. 8, 7149 Freiberg, W-G.110% Discs Back. I'm also drawing hot logos! Also swappin'. Wish what you want! Bye/64

***** AMIGA * SWITZERLAND * AMIGA ***** Stop mal! Du brauchst allerneueste Soft, nicht älter als 2 Tage! Du willst sie und wir haben sie!! Ruf uns an: 004162260163 Massimo

Die besten Jokes von Otto in einer Super Digi Demo für nur 8 DM write to: K. Zergiebel , Am Salgenteich 16, 3320 Salzgitter 51, Only Amiga, nur gegen Vorkasse. Only PD.Soft!!!

SEX-SEX-SEX-SEX-SEX-SEX-SEX
Nur für Erwachsene: Diashow X.69 von Privat. Wir zeigen alles! Lieferbar für PC (Karte angeben!). Disk für 20 Mark (bar) bei: Pro-X-Soft, Postfach 29, 8164 Hausham. Lieferung schnell und diskret. SEX-SEX-SEX-SEX-SEX-SEX-SEX

SEX-SEX-SEX-SEX-SEX-SEX-SEX
Nur für Erwachsene: Diashow X.69 von Privat. Wir zeigen alles! Lieferbar für PC (Karte angeben!). Disk für 20 Mark (bar) bei: Pro-X-Soft, Postfach 29, 8164 Hausham. Lieferung schnell und diskret. SEX-SEX-SEX-SEX-SEX-SEX-SEX

64 Disk: Strider, APD, ACE2088, Mini-Golf, Thundercats, Newzealandstory, Dark Fusion. Data: Rambo 3, ISS, Circusgames und Super Stuntman. Nur Originale!!! Ruft an! Nummer:(06021)15127!!!!

Suche zuverl. Tauschpartner C-64. Disklisten und Disks an Jochen Wunder, Am Graben 5, 6840 Lampertheim

Verkaufe für Amiga Space Quest 3 (70DM), Police Quest 1 (50DM) oder zusammen (115DM) (natürliche Originale!) Tel. 02408/8381 (ab 19 Uhr) Tim Siegmund, Triftweg 43, 5100 Aachen

********** IBM-GAMES!!!!!! **********
Verkaufe Originale, je 25DM: Jet, Double Dragon, Armorik, Crazy Cars, Zak Mckracken dt., alle mit Anleitung. Tel. 08234/1041 (Andi)!!!!!!!!

Atari 2600 + 8 Cassetten und 1 Joystick für 100 DM zu verkaufen

Habe neueste Soft. Für Amiga! Ruf an: 0202/500901 ab 15 Uhr.

AMIGA-Schweiz Immer allerneueste Software!! TWILIGHT, Postfach 24, CH-9016 St. Gallen

Verkaufe Original-Spiele für den C64 Six-Gün Shootout, Babarian, Gauntlet und andere. Liste gegen frankierten Rückumschlag bei Patrick Marowski, Breslauer Str. 43, 6923 Waibstadt

Scrawer!! Nur neueste Soft! Amiga is the best! Auch Tausch! Auch Abo! Billig! 0041-56-42 2321 (Ken)!! Switzerland***Amiga***Scrawer*** Switzerland***Amiga***Scrawer***Switzerland***!!

A M I G A Wer die wirklich neueste Software sucht und auch ältere Programme braucht, der fordert seine Liste (1,-DM Rückporto) an bei: Peter Schneider bei Prinz, Aposteln7, 5000 Köln 1.

PD-PD-PD-PD-PD-PD-PD-PD-PD-PD-PD-PD
SEX*SEX*PORNO*PORNO*PORNO*-SEX*SEX*SPIELE*SPIELE*SPIELE*SPIELE*SPIELE*CLASSIC*CLASSIC*CLASSIC*CLASSICCLASSIC*für AMIGA u. C-64. Horgards, 1100 Wien

AUSTRIA*AUSTRIA*AUSTRIA*AUSTRIA* Verkaufe gebrauchte Originale in Originalverpackung ca. 70% unter dem Normalpreis. Liste anfordern bei: Wilhelm Strappler, Davidg. 76-80/17/7, 1100 Wien

Newest Stuff for your Amiga und C-64. Allerneueste Disks. Topaktuell!!! Write to: A.S.S., 1100 Wien

AUSTRIA*AUSTRIA*AUSTRIA*
Neueste Software für C-64!!! Liste gegen 1 ÖS. Wilhelm Strappler, Davidg. 76-80/17/7, 1100 Wien

AUSTRIA*PD*PD*PD*PD*PD*PD*PD-*PD*PD*Erotik*Erotik*Erotik*Erotik*Erotik*PD-Software, Einsteiger, Spiele. Erotik-Software-Pakete u.v.m. Write to: Horgards, 1100 Wien

AUSTRIA-AUSTRIA-AUSTRIA-AUSTRIA Neueste Software für den Amiga!!! Liste gegen 5 S Rückporto. Write to: Wilhelm Strappler, Davidg. 76-80/17/7, 1100 Wien

Heisse-Porno-Software für den Amiga!!! 5 Disks = 240 S (bar oder Scheck) Bestellungen an: Horgards, 1100 Wien

xxxx --- xxxx Amiga xxxx --- xxxx
Verkaufe aktuelle Amigasoftware !! Tel. 05731/3925 (ab 14 Uhr) oder Tel. 05732/71486 (ab 20 Uhr), Neueste Software vorhanden !!!

Do you want to buy hot stuff for your hungry Amiga? Call 05731/3925 /14 pm.) or 05732/71486 /20 pm.) ---hot --- new ---hot ---

ATARI ST*ATARI ST*****ATARI ST***** Verk. über 100 Public-Domain-Disketten. Je Diskette 5,-DM. Alle tollen PD-Programme. Viele für s/w. Tel.:06247/7404********

Turbo-Power for Amiga-Soft!! Total neue Sachen + echt starke Preise!! Austrias Tip Nr. 1!! Auch Oldies + Anleitungen, also Anwenderprogramme.. Postfach 14, A-4973 St. Martin/I.

AMIGA-AMIGA--Wir sind schnell, gut, aktuell und zuverlässig! Games 2 Tage alt, auch aus USA + England.. Porto beilegen for List!! Postfach 13, A-4941 Mehrenbach

Wir bieten Zuverlässigk., Sicherh. und absol. News. 2 Tage alt.Alles vorhand., auch Oldies. Alles Virus-Free. Porto beilegen! Postf. 14, A-4973 St. Martin

High-Tech in Sachen Amiga-Software! The Red Diamond! Games auch aus USA + England..Wir halten was andere nur versprechen! Postfach 14, A-4973 St. Martin/I.

An alle Amiga-Neulinge! Braucht Ihr ältere und neueste Soft, dann seid Ihr bei uns richtig! 2 Tage alte Games. Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

An alle Amiga-Freaks..Software zu Spottpreisen..neu, aktuell, zuverlässig ..auch Anleitungen..super Service..Porto für Liste..fast..
Postfach 13,
A-4941 Mehrnbach

Sexy-Picture-Show, für Amiga auf 3 randvollen Disks für nur 10 DM Vorkasse bei: J.Kanzmeier, Postfach 110372, 2800 Bremen

Hi Guys! Here is TNS! Super PD'S+Soft! Only on AMIGA!
Call: 04401/6051! Greetings to everybody with an AMIGA! Sure! Call us! Your ace of 'TNS'!!! Now, we are faster than light! Ab 1830!
Ab 18.30 Uhr!
Rückporto: 2,40

Super-Soft! Gibt es bei uns in Mengen: Viele PD's vorhanden! Call for Super-Soft:04401/6051! Only on the fantystic compy:AMIGA! Ace of TNS!!! Nun sind wir schneller als Licht!!! AB 18.30 UHr!! Rückporto:2,40DM

Systemwechsel Topgames wie: Hostages, Licenz to Kill, Hard'n Heavy, u.v.m., billig abzugeben.
Call 06502/5693 von 14-18 Uhr

****** Habe Super-Soft für Amiga** *** Call: 09643/3255 oder schreibt an: Karl-Heinz N., Josefstr. 19, 8572 Auerbach, tausche u. verkaufe. Also nichts wie rann an den Hörer.

C-64 Suchst Du neue Games! Für ?DM bekommst Du Top-Games ins Haus, wie: Hostages, Hard'n Heavy, Buffalo Bills Rodeo Games u.v.m. Bitte ruf an. Tel.06887/3117. Es lohnt sich..

IBM + AMIGA: Kings Quest IV 50,- DM, Lösungen Indiana Jones + Manhunter 2 je 15DM mit Karten; Amiga Original: Ind.Jones 55DM; Ständig neue PC-Sierra Prgs. 02134/32855

AMIGA! Wenn Du Batman-The Movie, Ruf Honda und Hollywood Poker pro Trainer suchst, brauchst Du nur 10 DM und 5 Disks an Marc Bressel, Schanhollenweg, 5883 Kierspe zu schicken!!!

Verk. Meine bespielten C-53 Disketten (Stück 2 DM) oder tausche gegen AMIGA Disks. Verk. auch MPS 801. Liste gegen Rückporto. Michael Engel, Postfach: 2092, 4709 Bergkamen

Tophits für ST! (orig.) Pirates! 45 DM; Populous 45 DM; Licence to Kill 35 D;; African Raiders; Thunder Blade 25 DM; The Munsters 25 DM; Tel.: 0821/87366 (Martin) 0821/812830 Simon

AMIGA! Neueste Topsoft. Write: F. Meyer, Heinrich-Vogel-Str. 3, 8000 München 71

EROTIKA, das außergewöhnliche Adventure. Der C64 Erfolg jetzt auch für den ATARI ST. SM124 u. SF314 erforderlich. DM 35,- + Nachn. PD-Softw. ST Diskette DM 6,- + Nachn. Jörg Tonn, Lisztstr. 32, 3170 Gifhorn

Verkaufe gute Software für den Amiga! Schreibe an
Tobias Rohner, Hofäckerenstr.,
9425 Thal (SG), Tel. 071/445313

Wir haben immer die neueste C64 und Amiga Software. Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien. Ab Februar 1990 auch Atari ST Soft. Broschüre gratis! anfordern.

Tausche oder verkaufe PD-Software C64-128-ST Liste gegen 1,40 Porto Carsten Birr, Bockholtstr. 13, 4040 Neuss 1

Armstrad/CPC: Verpackte Games: The Eye, Football Manager mit Brettspiel je 10 DM. Suche auch C-64 Cartridge! Chris Bussler, Fritz-Meyer-Weg 55, 8000 München 81, Tel 089/953533

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us:"THE ELITE", Postfach 532, A-1100 Wien or Postfach 235, A-1051 Wien

AMIGA-SOFT.The red diamond--the best in austria..we have it..also intros..we search a handy-scanner (bis 400,-DM) Postfach 14, A-4973 St. Martin

The RED DIAMOMD--the best for amiga-soft..neueste games from USA.England.Holland..wir halten was andere nur versprechen.. Postfach 14, A-4973 St. Martin

Smash..Amiga-Soft vom Feinsten.Nur News--2 Tage alt..Super Service und ohne Virus..Porto für Info.. Postfach 13, A-4971 Aurolzmuenster

AMIGA.AMIGA..Allerneueste Games + Anwenderprogramme..24 Std.Service ..wir sind zuverlässig..ohne Virus.. Postfach 14, A-4973 St. Martin

THE RED BOX..Amiga-Soft für alle ..auch Anfänger...total neue geile Soft.. ..Porto für Liste..
Postfach 13, A-4971 Aurolzmuenster

Endlich zuverlässige Amiga-Soft..Wo? Na, bei uns..2 Tage alte Soft...auch Anfänger..Porto für Liste..Postfach 14, A-4973 St.Martin

WAHNSINN!!! Schneider-CPC-Original Soft- und Hardware. Liste gratis bei Dieter Köhler, Brandstätterstr. 26, 8501 Cadolzburg. Super-Games bereits ab 3(!) DM.

-Direct Inports from GB and USA- Send 10 disks and 15 DM C=64 5 disks and 10DM for amiga and ST adress: IKARI, Postfach 1231, 8572 Auerbach

Interne Familienprobleme zwingen mich dazu meine Amiga Softwaresamml. aufzugeben-zum absoluten Dumpingpreis (Prgs+Manuals)Liste kostenlos! Z.Logir, Brückstr. 46,4630 Bochum 1

NINTENDO Verkaufe Spiele wie: SMB1, Goonies2, Wrecking Crew und Gumshoe! Verkaufe an Meistbietenden! Erwin Scharl, Waldstr. 1, 8302 Meinburg! (Kostenlose Preisliste!!)

Amiga Freaks Achtung!!! Neueste Software zu verkaufen!!! Write to: Postfach 333, 9021 Klagenfurt, Österreich

PARANOIMIA We have the newest software for you. P.O.Box 10, 4140 Amay, Belgium!!!

ORIGINALE für AMIGA: Fish (Adv.) DB 40,- VHB; Adv.Constr.Set DM 10,-. Für C-64: Selbstgeschr. Textadv.-Sammlung/Disk DM 10,-! Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt.

Verk. V-64 Games = je 3 DM (+2 DM Rückp.)Habe I.Jones, Conq, GMS, RGB, RR, HOST., Jaws, Fish, Led, Lzt, F18, R.Star, T.Cop, Bat., S.Ball, Fm2+Exp.k., Kataris, uvm.! F.Balk, Reiherstr. 27a, 4460 Nordhorn

Seka Source Codes - Tausch-Verkauf. Disk = 5 DM inkl. Porto, Disketten! Tilman Streng, Lofotenstr. 34 A, 2000 Hamburg 73, Tel. 6792564.
Hamburger Progammers bitte melden!

An alle Atari ST User: Sie suchen Super-Software - Ich habe Super-Software- Sie neuesten Programme -auch Public-Domain. Gratisliste und Überraschung anfordern.
Postfach 54,
Postamt 1218 Wien

=)MAGNETIC WARRIOR(= Das PD-Diskmagazin von)Slam(! Schickt einen mit 1.00 DM frankierten C5-Rückumschlag + 1 Disk an:
Postlagerkarte 019998 C
- 8943 Babenhausen

!C64 PD-SOFTWARE! Unsere Disk-Liste (mit 800 Disks)gibt's gegen einen mit 1.00 DM frankierten C5-Rückumschlag + 1 Disk bei Postlagerkarte 019998 C/8943 Babenhausen

AMIGA: Intromaker mit v. Funktionen + Effekten * Preis: 15 DM incl. 2DD-Disk * Demo-Disk = 5 DM * only bar! * Yeah! * Markus Bruckmann - An der Thune 47 - 4792 Bad Lippspringe

Für 15 Disks + 50 DM gibt's von OBS7 Nahastr. 9/3300 Braunschweig XBards Tale 3/Circus Games/Danger Freak/Batman Movie/Hillsfar/Licence to kill/Oil Imp./Test D.2/Tom+Jerry/FM1XX C-64 only

Wanna buy newest software on C=64? Very cheap? Send a letter for infos to: P.O.Box 053236 C;3012 Langenhagen; West-Germany!
No germans, only foreigners, please!!! Soft 0-3 days!!

DREAM GIRLS-Adventure Ihrer Träume, deutsch, scharfe Bilder, C63/128, 4 Diskseiten, 19,95 + NN. H.Schmidt, LouiseSchröder-Str. 7,
3000 Hannover 61,
Tel.:0511/574393,
Infos gegen Porto.

Fanny Hill-heißes Adventure, Herren-Sex im Orient, tolle Grafik, deutsch, C64, je 2 Disk, je 29,95, beide nur 39,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schroder-Str. 7, 3000 Hannover 61,
0511/574393

Verk. für ATARI ST: California Games, APB, Dragon Spirit, Toobin, Kult, Ghouls 'n'Ghosts, Moonwalker, Galaxy Force je 40,-DM, Red Storm'Rising, RVF, North & South,
First Contact je 50,-DM
K. Vill Tel. 08271/6796

Amiga-Games für je 20,- DM: Chinese Karate, Minos, Kreuz As, Tracker, Golden Path, Cosmo Ranger, Roadblaster, G.E.D.Storm. 30 DM: UMS, Bio Challenge, Forgotten Worlds, 3D Pool, Mickey Mouse, Thunderblade, Spacd Harrier.
K.Vill, Tel:08271/6796

Verk. für PC 1 1/4 Zoll: Savage Skidoo je 30 DM, Balllistix, Larry 1, Sword of Aragon, Star Wars je 40 DM. The Sentiner Hoyle's.Book of Gam'es, Search for the Titanic je 50 DM, M1 Tank Platoon 90 DM, SimCity 70 DM,
K.Vill, Tel 08271/6796

Sega, Sega Mega Drive, PC Enging, Nintendo Spiele zu verkaufen... Tel: 04521/1041 (Andreas)

ooooooo AMIGA ooooooo Die Abos mit der besten Soft kriegt Ihr bei: R.Huber, Ostbühlstr. 60,
CH - 8038 Zürich
!!!!! Rückantwort garantiert!!!!!

ooooooo AMIGA ooooooo Die Abos mit der besten und neuesten Soft kriegt Ihr bei:
R. Huber, Ostbühlste. 60, CH -8038 Zürich ! Rückantwort garantiert !

******* Soft International ****** Call our Hotlines for the latest Amiga-Stuff!!! Beginners too!!! 02722/51169 (David) 02722/33386 (Christian)

ATARI ST Suche Rollenspiele und Adventures aller Art! Bin auch an Spielanleitungen und Tips interessiert. Angebote an J. Plitt, Schleppbahnstr. 10, 4600 Dortmund 50

AMIGA++C64 Biete neueste und ältere Soft auf beiden Systemen. Liste bekommt ihr gratis. Schreibt an: Sebastian Hess, Christinenstr. 45, 8630 Coburg. Porto bitte beilegen!!! DEUTSCHLAND (100% zuverlässig).

!... AMIGA ...! Biete neueste Software an! Außerdem noch einen besonderen Service! Write to: A. Hock, Wegeler Weg 26, 2000 Hamburg 70

Verkaufe 2 Disketten mit Demo-,Intro-Maker für 12,-DM (bar oder in Briefmarken).Schreibt an: Klaus Peter Orth, Boellenseeplatz 12, 6090 Rüsselsheim

AMIGA FUN ! Diskmagazin mit Tests, Reports, DFÜ, VIREN, PD-Programmen und ... Jeder kann mitmachen. Dür DM 4 + DM 1 Porto bei H.Bernhörster, Düsseldorfer Str. 59, 4060 Viersen 12. CHB)

ATARI ST For hot stuff dial 0231/332584. Habe z.B. Player Manager, Rings of Medusa. Speak to Andreas

AMIGA-Einsteiger aufgepasst!! Neueste Soft-2 Tage alt, aber auch die besten Oldies!! Virus-free! Super Service !! Porto for List! Postfach 14, A-4973 St. Martin -- echt stark--

*** Originale x C64 *** Do you wanna buy the best originals all the time? Ghost'n'Goblins on 4.12.89 Share on 9.12. and so on. Wanna code some games call: 06053/9763 after 18.00 Jörg

Verkaufe Amiga Kickstarts: Bcs-Kick, Tristar, 1.5, 1.2, 1.2+Guardian, Hqc, 1.3, Ufo, Prophets AG, Level 42 etc. Je 15 DM (mit Disk). Murad M'Barki, Bergstr 218, 4370 Marl. Tel: 02365/59829

*** 2 Super Lettermaker** & div. Boot-Intro-Utilities auf Diskette C3 für Amiga. Zu bestellen gegen 20,- DM (bar/Scheck) bei: - Unicorn-PD - * * T.H., Herner Str. 277, 4630 Bochum*

*** Unicorn-Public-Domain *** Die neue deutschsprachige PD-Serie für Amiga & C-64. Noch heute Katalog anfordern. Katalogdiskette Amiga : 3,- DM Katalogdiskette C=64 : 2,- DM bei: * T.H., Herner Str. 277, 4630 Bochum *

Erotik-Software für MS-DOS. Für nur 40,- DM zehn 5,25"-Disks mit heißesten Überraschungen. Ferner: sechs 5,25" Disks mit 35 PD-Spielen für nur 35,- DM. Bestellung gegen Vorkasse (Scheck/ Schein) bei: PD Club-Eifel, Postfach 1251, 5372 Schleiden 1

Verkaufe ca. 30 ST-Originale für je 20-30DM. z.B. Popolus, F16-Falcon, Goldrunner2, Crazy Cars2, Kick off, 1943, Baal, Voyager, Road-Runner, Speedball...-Keine Raubkopien- Tel. 0731/76634

Amiga 500 PD-Softw.: 5 Disketten 3,5 Zoll randvoll mit Erotikshow's und Bildern für 25 DM oder 10 Disk für 40 DM bei R. Zöttl, Blumenstr. 30, 8013 Haar. NN/Vorkasse Nur für Erwachsene. Oder PD-Soft Liste gegen 1 DM in Briefmark.

Verk. für AMIGA: Conflict.Europe Org. (50 DM) Tel.: 04654/753 Kai verlangen ab 19 Uhr

Kaiser II Habe mir alle Rechte des Herstellers gesichert. Kaiser II ist nicht auf dem Markt zu bekommen. Kaiser II (Disk) für 20 DM (per Brief. Bei Sven Sauer, Eugen-Dengel-Str. 3, 6200 Wiesbaden. Nur für C-64 (1,70 Rückporto)

Du hast einen AMIGA und noch keine Spiele ?? Dann schreib an WIZARD, P.P.Box 586, A-4840 Vöcklabruck !! Faire Preise und aktuelle Liste sind garantiert! Auch neueste Spiele

C-64: 10 Disks mit absoluten News um 10 DM - send disk + money too. ATARI ST: 10 Disks with newest stuff - 15 DM: send disk + money too: Postfach 3 , A-4971 Aurolzmuenster - fast -

AMIGA-Spiele, aber auch Anwender!! Wir haben alles.Soft aus USA+England! Wir sind besser als alle andern!! Porbiers aus..Postfach 13, A-4941 Mehrnbach . Porto beilegen

THE RED DIAMONDS..AMIGA-Soft für alle Freaks..Wir halten was andere nur versprechen..Games aus USA + Holland..Porto for Info..Postfach 14, A-4973 St. Martin come on !

DATA

PC Engine

PC Engine RGB	404,00
Dungeon Explorer	98,00
Heavy Unit	107,00
Atomic Robo Kid	NEU !!!
Darius CD	119,00

SUPER GRAFX

Konsole RGB m. Spiel	719,00
Spiele	a.A.

SEGA®

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE RGB	404,00
Alle Spiele	125,00
Zoom u. Atomic Robo Kid	NEU !!!

Ankauf u. Verkauf von MEGA DRIVE u. PC-Engine Soft !

HOTLINE:
0 61 31 / 5 37 53

Inh. J. Hickethier & T. Keszler
Friedrich-Schneider-Str. 3
6500 Mainz

TEAM

Der nächste Wohnort ist Lichtjahre entfernt.

(Doch wir verhalten uns, als könnten wir morgen umziehen.)

Täglich rottet der Mensch 50 Tier- und Pflanzenarten aus. Monat für Monat leitet er über 100.000 Tonnen Dünnsäure in die Nordsee, und jährlich zerstört er Tropenwälder in der Größe der Bundesrepublik. Bitte helfen Sie mit, diesem Irrsinn ein Ende zu bereiten. Machen Sie mit beim WWF. Um der Erde willen.

WWF
Mensch, die Zeit drängt.

☐ Bitte informieren Sie mich ausführlich über die Erfolge und Ziele des WWF.

Name: ____________

____

Straße: ____________

____

PLZ/Wohnort: ____________

____

WWF Infodienst, Postfach 09 02, 7505 Ettlingen

Wir liefern schnell ! Testen Sie uns !

PC Engine

SEGA®

16-Bit-Megadrive

P.C. Engine PAL + 1 Spiel
anschlußfert. an **jeden** Fernseher
P.C. Engine RGB + 1 Spiel
P.C. Engine PAL/
RGB-Combi + 1 Spiel
Backup Booster
Auswahl aus P.C. Engine-Software

Mr. Heli	Neutopia
Shinobi	Motorcycle
Dragon Fighter	Doramon
Pro Basketball	Double Dungeon CD
Bullfight	Y's I + II CD
Gunhed	Bloodywolf
Ordyne	Backup Booster

Bereits über 50 Spiele direkt ab Lager lieferbar !

NEU:Grundgerät PAL + 1 Spiel
anschlußfert. an **jeden** Fernseher
Grundgerät RGB + 1 Spiel
Grundgerät PAL/RGB Combi + 1 Spiel
Auswahl aus Megadrive-Software

Super Shinobi	Forgotten Worlds
Golden Axe	Tatsujin
Magic Warrior	Rambo III
Ghost'n Ghouls	World Cup Soccer
Ken North	Super Hang On

NEU NEU ....
Voraussichtlich ab Januar lieferbar:
PC-Engine II Super Grafx !!!

Wir liefern auch alle Artikel für das SEGA MASTER SYSTEM
Fordern Sie noch heute unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Ihr Videospiel - Spezialversand :
CWM - COMPUTERVERSAND THOMAS MUST
Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1
Telefon (0 53 24) 20 01
Änderungen und Irrtümer vorbehalten

CSJ

COMPUTERSOFT

C-64 Games	Cass./Disk	AMIGA GAMES	
100 % DYNAMITE (4 Hits)	49,95 59,95	AMERICAN DREAM'S	84,95
ACTION FIGHTER	39,95 49,95	ARMADA	99,95
BLUE ANGEL 69	39,95 49,95	BATMAN THE MOVIE	84,95
BÖRSENFIEBER	39,95 59,95	BLUE ANGEL 69	84,95
CHASE H.Q.	34,95 49,95	BUNDESLIGA MANAGER	69,95
CHESSMASTER 2100	54,95	CHESS PLAYER 2150	84,95
DRAGON SPIRIT	34,95 44,95	DRAGON SPIRIT	59,95
DRAGON WARS	59,95	EMPORER OF THE MINES	79,95
EYE OF HORUS	49,95	ESKIMO GAMES	79,95
FIGHTING SOCCER	34,95 49,95	F16 COMBAT PILOT	84,95
FUSSBALL MANAGER 2 mit EXP.KIT	59,95	FIGHTING SOCCER	84,95
GHOSTBUSTERS 2	39,95 49,95	GOLD OF AMERIKA	84,95
HARD DRIVIN	34,95 44,95	GRAND PRIX MASTER	69,95
HOLE IN ONE (Golf)	54,95	INDIANA JONES Adventure	89,95
HOSTAGES	49,90	IRON LORD	89,95
MIKE READ'S POP	39,95	IT CAME FROM THE DESERT	99,95
NINJA WARRIORS	54,95	KAISER	129,95
OIL IMPERIUM	49,95	MANIAC MANSION	84,95
OPERATION NEPTUN	49,95	NORTH & SOUTH	64,95
PICTIONARY	64,95	OIL IMPERIUM	69,95
SIM CITY	64,95	PAPERBOY	64,95

HITS * HITS * HITS * HITS

C64 GAMES		AMIGA GAMES		ATARI GAMES	
WILD STREETS	49,95	DRAGON SCAPE	64,95	CHICAGO 90	89,95
PANZER BATTLES	54,95	STRYX	69,95	SNOOPY	64,95

SOMMER OLYMPIADE 88	39,95 49,95	ROLLER COASTER	84,95
SUMMER EDITION	39,95 49,95	RVF HONDA	84,95
THE CHAMP	34,95 49,95	SAFARI GUNS	64,95
TOM UND JERRY 2	39,95 49,95	SHADOW OF THE BEAST	119,00
TRIVIAL PERSUIT II	64,95	SIM CITY	99,95
UNTOUCHABLES	49,95	STADT DER LÖWEN	119,95
ZAK MCKRACKEN	59,95	WEIRD DREAMS	74,95
C 64 ANWENDER		**AMIGA ANWENDER**	
VIZASTAR 64 XL 8	298,00	AEGIS DRAW 2000	498,00
VIZAWRITE 64	98,00	AMIGA TOOLS 1.2	49,95
		COMIC SETTER	99,00
ATARI ST GAMES		DELUXE PAINT III	298,00
ARMADA	99,95	DYNAMIC STUDIO	298,00
ASTERIX OPERAT. HINKELSTEIN	84,95	KINDWORDS (Textverarbeitung)	169,90
AUSTERILTZ	84,95	LATTICE C - COMPILER V 5.0	598,00
CHASE H.Q.	54,95	MOVIE SETTER	99,00
FULL METAL PLANET	69,95	PAGESETTER (Text & Grafik)	99,00
MANIAC MANSION	84,95	PROFESSIONAL DRAW	248,00
PIRATES	89,95	PROFESSIONAL PAGE 1.3	498,00
RINGS OF MEDUSA	89,95	SONIX 2.0	149,90
UNTOUCHABLES	64,95	SOUND BASIS	198,00
		VIDEOPAGE	189,00

***** Händleranfragen erwünscht *****

CSJ NEWS
gegen 1,50 DM
in Briefmarken
anfordern
Computer angeben

CSJ COMPUTERSOFT GmbH
Abt. Versand
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel. (05066) 4031

LADENGESCHÄFT
An der Tiefenriede 27
3000 Hannover 1
Tel. (0511) 886383

Versandbedingungen
UPS-Express 10,- DM
NN.7,-DM/Vork.4,-DM
Ausl.:Vorkasse 15,-DM
(Euroscheck in DM)

You want the newest Software for your AMIGA and ATARI ST. Write to: "The Elite", Postfach 235, A-1051 Vienna or Postfach 532, A-1100 Vienna

Newest Amiga Stuff New Amiga Stuff. Haben neueste Software für Amiga. Call now: Torsten 05731/92900, Mo.-Sa. 18-20 Uhr Das Neueste was gibt * saubillig

Handballcoach (Strategiespiel) für C64(D) für 18 DM zu verkaufen R.Schulze, Schlieffenstr. 58, 2900 Oldenburg

Amiga-Anti-Virus-Disk + Hardware-Modul 20,- DM, C64 Emulatorkabel mit Software 30,-DM, 512 KB mit Uhr, abschaltbar 249,-DM, 41 256 Ram's Stück 7,50 DM, Monitorkabel für Fernseher mit Scart 25,-DM, Jürgen Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg-Gladbach 2, 02202/38706

****AMIGA 500 SOFTWARE ÖSTERREICH**** Neueste-topaktuelle und auch ältere Software günstigst bei Postfach 23, A-2326 Maria Lanzendoff// Fordert noch heute eine Gratisliste an !!**

*** **ATARI** *** Verkaufe billigst alle Sierra Games. Lucasfilm Adventures, Skrull und andere Action Games! Kaufe auch Restbestände auf! 089/3101374 Jan

Stop: Amiga Software von Batman schnell und zuverlässig. Jede Menge gute Beschreibungen. Info an Batman, PF.3029, 1141 Wien*=222/Tel*94-57-294 ab 12-24Uhr bis bald!!! - Austria!!!

*** **AMIGA** *** For the latest and also the old software contact the best at: P.B. 10 - 4504 Obercorn in LUXEMBOURG ! Also beginners are welcome !!

AMIGA For getting all the latest stuff for your Amiga contact the best: B.P. 10 -4504 Obercorn in LUXEMBOURG !! Beginners also ! Cheap ! AMIGA

C-64 Write for Hottest stuff to: Schuppi'89***P.Box 1753*** 4600 Olten (Into the good old Switzerland) send blank-disk for the game-list!!

Verkaufe div. Software u. PD's zu super günstigen Preisen. Liste für 2,- DM bei T. Schenken, PF 1153, 5620 Velbert 1. Div. Hardware zu verkaufen

****AMIGASOFTWARE**** Habe immer die neueste Amigasoftw. günstig abzugeben! Gratislistr bei Postfach 142, A. 1140 Wien sofort anford. Auch Anfäng.!*

AMIGA * AMIGA * AMIGA * Viele Programme (Spiele + Anwender) sehr günstig abzugeben. Gratisliste bei Postfach 142, A-1140 Wien anfordern. Auch Anfänger(innen) willkommen.

SEGA SPIELE zu verk. und NINTENDO SPIELE und PC-ENGINE SPIELE und SEGA 16-BIT SPIELE, PC-ENGING, SEGA 8-BIT, SEGA 16-BIT SPIELE zu VERK. 04521/1041 (Andreas)

Codename Iceman (neu von Sierra) 70,- DM, KQ II 45 DM, Pirates 55 DM, Lösungen Indiana J. u. Manhunter 2 mit Karten je 10 DM; ständig neue PC ORiginale (z.B. Couquests Ca. 02134 /32855

AMIGA 500: Games; jede Disk 3,5" nur 4,- DM, Postfach 1503, 4280 Borken/Westf.

Verk. Original-Software: z.B. Bards Tale I + III; Legend of Blacksilver; 3Inxter; Wasteland; Ultima1-3; Duell2; Nini-Put; Times of Lore; u.v.a. alles C-64.Witchmaster. Tel.: 0228/670208

ST Aktuell

Chessplayer 2150	63,90
Manhunter 2 (+Lösung)	85,00
TV Sports Football	85,90
Ghostbusters II	69,90
Borodino	77,90
Fighting Soccer	59,90
Turbo Outrun	59,90

Wir haben anspruchsvolle und preisgünstige Games und PD Programme. Überzeugen Sie sich selbst !

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an !

☐ ST-Katalog

Name

Vorname

Straße

PLZ/Ort

Coupon ausschneiden und senden an:

Power per Post (Inh. W.Rätz)
Postfach 1640
7518 Bretten

ASM2/90

You want the newest software für your Amiga of Atari ST. Contact us: "The Elite", Postfach 532, A-1100 Wien or Postfach 235, A-1051 Wien

Seka Source Codes (Amiga) alles vorh. von Blitter bis Sternroutine. inkl. Disk 10DM. Schickt die Bestell. an Stephan Feige, Septimerstr. 44B, 1000Berlin 51 nur geg. Vork. 100% Rückantw. Fast alle Codes sind mit Dokumentation vers.

Verk Bardstale 1 u. Manhunter New York mit Komplettlös., beide 1 Monat alt, beide 50,-DM für Amiga, Tel. 07725/3488

Verkaufe Sega Master System mit 3-D Brille, Lichtphaser Rapid Fire Unit, einem zusätzlichen Joystick und 22 Spielen NP 2200,- nur komplett abzugeben für VB 1300,- Tel. 8335883

Habe super neue Amigasoft. Tel: 09072/4717 Mo-Fr. ab 18 h, Sa u.So 24 h

TERMINE:

Die nächste Ausgabe erscheint am: 23. Februar 1990

Anzeigenschluß für die Ausgabe 4/90 ist am 12. Februar 1990

0 21 54 - 61 59 ARBIROSOFT **0 21 54 - 61 59**

AMIGA

Titel		Preis
Battle Hawks 1942	dt.	59.90
Beach Volley	dt.	64.90
Beverly Hills Cops	dt.	64.90
Blue Angels		64.90
Bodo Ilgner Soc.	dt.	64.90
Börsenfieber	dt.	64.90
Bundesliga Man.	dt.	54.90
Cham. of Shaolin	dt.	64.90
Chaos Strikes B.	dt.	64.90
Chase HQ	dt.	59.90
Cluedo Master		49.90
Conqueror		64.90
Damocles	dt.	64.90
Dark Century	dt.	4.90
Day o. t. Pharaoh	dt.	64.90
Day of the Viper	dt.	64.90
Double Dragon 2	dt.	59.90
Dragons of Flame	dt.	64.90
Drivin' Force	dt.	59.90
Dungeon Master	dt.	64.90
Dungeon Quest	dt.	64.90
Dynamic Debug.	dt.	64.90
E. vs. W. Berlin 48	dt.	64.90
Eskimo Games	dt.	64.90
F-16 Combat Pilot	dt.	59.90
Future Wars		59.90
Ghostbusters 2	dt.	59.90
Ghouls'N'Ghosts	dt.	59.90
Grand Overt Skat	dt.	49.90
Gr. Courts Tennis	dt.	64.90
Hanse	dt.	64.90

AMIGA

Titel		Preis
Hard Drivin	dt.	49.90
Hillsfar		64.90
Holiday Maker	dt.	64.90
Indiana Jones Adv.	dt.	64.90
Interphase	dt.	64.90
Iron Lord	dt.	64.90
It c. f. t. Desert	dt.	74.90
Jack Nicklaus Golf		59.90
Journey		74.90
Kaiser	dt.	99.90
Keef the Thief		64.90
Kind Words	dt.	79.90
King Arthur		64.90
Kings Quest 1-3		89.90
Knight Force	dt.	64.90
Leaderboard Birdie	dt.	59.90
Leisure Suit Larry		54.90
Leisure Suit Larry 2		79.90
Licence to Kill		49.90
Life & Death		64.90
Lords o. t. Ris. Sun	dt.	74.90
Maniac Mansion	dt.	64.90
Microprose Soccer	dt.	64.90
Midwinter		64.90
Mindbender	dt.	54.90
Moonwalker	dt.	59.90
Movie Maker	dt.	49.90
New Zealand Story	dt.	64.90
Ninja Warrior	dt.	54.90
North & South	dt.	54.90
Oil Imperium	dt.	54.90

AMIGA

Titel		Preis
Omega		69.90
Onslaught		64.90
Op. Thunderbolt		59.90
Paperboy	dt.	54.90
Pers. Nightmare		74.90
Photon Paint 2.0		129.90
Player Manager		54.90
Populous	dt.	64.90
Power Drift	dt.	59.90
Powerboat		64.90
Powerdrome	dt.	64.90
Quartz	dt.	59.90
R-Type	dt.	64.90
Rainbow Island		59.90
Rainbow Warrior		59.90
Red Lightning		74.90
Rick Dangerous		64.90
Rock'N'Roll	dt.	59.90
RVF Honda		59.90
Sev. Gat. o. Jam.	dt.	64.90
Shadow o. t. Beast		84.90
Shinobi	dt.	54.90
Shogun		74.90
Shufflepuck Cafe		49.90
Silkworm	dt.	54.90
Sim City	dt.	64.90
Space Ace	dt.	99.90
Space Quest 2		64.90
Space Quest 3		84.90
Stadt der Löwen	dt.	89.90
Star Command		69.90

AMIGA

Titel		Preis
Star Wars Trilogy	dt.	54.90
Starflight		59.90
Stormlord	dt.	54.90
Strider	dt.	59.90
Stunt Car Racer		59.90
Summer Edition	dt.	59.90
Super Wonderboy	dt.	59.90
Swords of Twilight	dt.	64.90
Test Drive 2		64.90
Test Drive 2 S.Cars		39.90
The Cycles		64.90
The Real Ghostb.	dt.	64.90
T. Story So Far 3	dt.	49.90
The Third Courier	dt.	64.90
The Untouchables	dt.	59.90
Toobin'		54.90
Turbo Out Run	dt.	59.90
TV Sports Basketb.	dt.	74.90
TV Sports Football	dt.	74.90
Twin World	dt.	64.90
Univ. Mil. Sim.	dt.	64.90
Vermeer	dt.	64.90
Viruskiller Prof. 2.0	dt.	49.90
Wall Street Wizard	dt.	54.90
Waterloo	dt.	64.90
Wayne Gretzky		64.90
Winners	dt.	69.90
X-Copy II V2.0	dt.	44.90
Xenon 2 Megabl.	dt.	64.90
Yuppies Revenge	dt.	64.90
Zak McKracken	dt.	64.90

IBM

Titel		Preis
688 Attack Sub.		74.90
Bruce Lee Lives	dt.	59.90
Bundesliga Man.	dt.	64.90
Codename Iceman		99.90
Day o. t. Pharaoh	dt.	64.90
Don't Go Alone		64.90
Double Dragon 2	dt.	54.90
E. vs. W. Berlin 48	dt.	64.90
F-15 Strike Eagle 2		79.90
F-19 Stealth Fight.		89.90
Gr. Courts Tennis	dt.	64.90
Heroes Quest		99.90
Indiana Jones Adv.	dt.	69.90
Indianapolis 500	dt.	64.90
Kings of the Beach		64.90
Kings Quest 4		89.90
Leisure Suit Larry 3		99.90
M 1 Tank Platoon	dt.	84.90
Maniac Mansion	dt.	69.90
North & South	dt.	54.90
Oil Imperium	dt.	54.90
Populous	dt.	64.90
Powerboat		64.90
Sim City	dt.	64.90
Space Max		89.90
Star Trek V		69.90
Their Finest Hour	dt.	74.90
Ton. of the Fatman		64.90
TV Sports Football	dt.	74.90
UFO		84.90
Xenon 2 Megabl.	dt.	64.90

Telefonische Bestellungen von 8:00 - 13:00 Uhr und 17:00 - 20:00 Uhr. Kein Ladenverkauf. Programmliste gegen 1,60 DM in Briefmarken

Arbirosoft A. Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, ☎ 0 21 54 - 61 59, Fax 0 21 54 - 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse +.5,50 DM (Euroscheck, keine Postschecks!)

Alle Preise in DM! - Versand ins Ausland ist leider nicht möglich! - Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

Gewerbliche Kleinanzeigen

Teuflisch gute Spiele in der SPIELHALLE ASM

Hallo Freaks! **Die Hits von der JAMMA-Messe sind da! All die schönen Games, die ich Euch in der ASM 12/89 angekündigt habe, sind nun eingetroffen – R-TYPE II und GRADIUS III inklusive! Und schon wieder werfen große Ereignisse ihre Schatten voraus, denn während Ihr dieses Heft in den Händen haltet, habe ich mich bereits für Euch auf der IMA umgesehen, Deutschlands größter Automatenmesse. Einen Messebericht bekommt Ihr erst in der nächsten ASM, aber das Warten wird sich lohnen, das kann ich Euch versprechen! Viel Spaß beim Lesen und Spielen!**

Michael Suck

Jubel, Trubel und Heiterkeit – das sind ungefähr die Schlagworte, die mir spontan bei **R-TYPE II** einfallen. **IREM** ist es gelungen, aus dem Super-Shoot'em up des letzten Jahres das Mega-Ballerspiel für die Neunziger Jahre zu machen. R-TYPE II ist noch schwieriger, noch spannender und von den Grafiken her noch besser geworden. Kritiker meinen zwar, daß R-TYPE II im Grunde nichts Neues bietet, doch welches Spiel tut das schon? R-TYPE II ist einfach ein grandioses Actionspiel mit einem genialen Konzept, das auch einen dritten Teil ohne Abnutzungserscheinungen überstehen würde. Kernstück des Nachfolgers ist wieder das „biomechanische Styling", das schon beim ersten Teil so faszinierend war. Abstrakte Monster, Aliens in einer Mischung aus Pflanze, Tier und Computer begeistern auch bei R-TYPE II wieder die Fans. Immer wieder gibt's neue Überraschungen, auf die Ihr Euch erst einstellen müßt. Die Endgegner sind riesig und nur mit bestimmten Taktiken zu besiegen. Der Spieler steuert ein Raumschiff des Typs „R" und sollte bemüht sein, die kleinen Droiden abzuschießen und deren Inhalt aufzunehmen, um die Ausrüstung des Schiffs zu verbes-

Der Psycho-Test bei R-TYPE II: Woran erinnert Sie dieses Objekt?

Massige Monster + totale Hektik

sern. So gibt es unter anderem diesmal fünf verschiedene Laser und zwei verschiedene Missile-Varianten, die für Fegefeuer sorgen. Zunächst erhaltet Ihr jedoch, egal, bei welchem Symbol, eine Drohne, die Ihr an das Raumschiff koppeln könnt (vorn oder hinten). Die Drohne ist überlebenswichtig, denn sie hält die meisten Schüsse und viele der Aliens ab. Ebenfalls ziemlich praktisch: Der Powerbeam. Ihr könnt entweder in einer schnellen Folge Schüsse abfeuern oder den Feuerknopf so lange gedrückt halten, bis sich der Powerbeam aufgeladen hat. Dann gibt's einen Riesenschuß, der den großen Feinden gut zusetzt. Wartet Ihr nach dem Aufladen noch einen Moment, gibt's sogar noch einen zweiten Powerbeam, der sich aufspaltet!

R-TYPE II ist jedoch, das sollte nicht verschwiegen werden, trotz dieser Hilfen superschwierig. Selbst auf der „very easy"-Einstellung der Platine hatten wir doch einige Probleme, mal bis ins vierte Level zu kommen. Was jedoch zählt, ist Übung, denn Ihr könnt die Taktiken der Gegner gut lernen und somit schon nach einiger Zeit gut durchkommen. Belohnt werdet Ihr mit edlen Grafiken, bei denen sich die IREM-Programmierer selbst übertroffen haben. Besonders sehenswert: Das zweite Level, bei dem's über und unter Wasser geht. Dort werdet Ihr auf explodierende Quallen treffen, von Wasserfällen abgetrieben werden und Euch dem Kampf gegen riesige Krabben und Schildkröten stellen. Wer Sinn für's Exotische hat und einer gepflegten Ballerei nie abgeneigt ist, wird R-TYPE II lieben!

Als kleine Verschnaufpause vor den nächsten beiden Actiongames kann ich Euch **PUZZNIC** von **TAITO** ans Herz legen, ein Spiel mit einer *kleinen* Besonderheit: Die Platine für den Automaten ist so winzig, daß sie fast als Nintendo-Modul durchgehen könnte. Nichtsdestotrotz bietet PUZZNIC intelligenten Spielspaß ohne Ende, denn das Konzept dieses Kniffelspiels ist fast so genial simpel wie das von *Tetris*: Auf dem aus Plattformen bestehenden Spielfeld befinden sich einige Steinchen mit verschiedenen Symbolen. Eure einzige Aufgabe ist es nun, die Steinchen so zu verschieben, daß gleichartige Symbole zusammenliegen. Die entsprechenden Steine verschwinden dann und ergeben Punkte. Erschwert wird diese Aufgabe durch hin und her schwebende Plattformen sowie knifflige Anordnungen der Symbole, bei denen viel Denkarbeit nötig ist, wollt Ihr Euch nicht selbst Schachmatt setzen. Weitere Erklärungen erübrigen sich, denn PUZZNIC muß man – wie einst *Tetris* – einfach ausprobieren, um der Sucht zu erliegen. PUZZNIC ist ein spaßiges, kniffliges Spielchen mit genügend Spielwitz, um einige Märker zu opfern. Mal sehen, wie lange es dauert, bis die leicht zu erstellende Umsetzung da ist...

Hydraulische Überrandungen...

... große Zwischengegner...

... und riesige Endgegner!

Eines der einfachen Rätsel von PUZZNIC

Kniffelspaß mit PUZZNIC

Ein weiterer Neujahrsknüller erreichte uns von **KONAMI** mit **GRADIUS III**! Eigentlich müßte das Spiel GRADIUS V heißen, denn es steht in der großen Tradition der *Nemesis / Gradius / Salamander / Vulcan / Venture*-Serie, die allesamt das selbe Spielkonzept aufwiesen. Seit mehr als fünf Jahren bringt KONAMI nun einen Neufolger nach dem anderen heraus – man darf annehmen, daß es am Erfolg liegt (die gesparten Kosten für neue Konzepte noch gar nicht eingerechnet). GRADIUS III ist der direkte Nachfolger von *Salamander* (hieß in Japan *Gradius II*) und natürlich *Gradius* und weist all die Features auf, die wir bei den anderen Teilen schon zu schätzen lernten. Natürlich gibt es wieder jenes berühmte Waffensammelsystem, das diese Serie so berühmt machte. Auf einer Leiste am unteren Bildschirmrand erkennt man zunächst alle verfügbaren Waffensysteme. Nach dem Abschuß der orangenen Feinde (oder kompletter Formationen) erscheint ein Symbol, das aufgesammelt werden kann. Mit jedem Symbol rutscht das auswählbare Waffensymbol auf der Leiste eine Stufe nach rechts. Da gibt es Wummen vom Feinsten: Laser, Missiles, Schutzschilde und die ungemein wichtigen „Options", quasi „Geisterschiffe", die als kleiner Schatten der Flugbahn des eigenen Raumschiffs folgen, unzerstörbar sind und mit dem Raumschiff zusammen feuern. KONAMI hat bei GRADIUS III voll zugeschlagen und überläßt dem Spieler nunmehr die Auswahl verschiedener Schutzschilde, des Raumschifftyps und der erreichbaren Waffen. Die Waffensysteme aller Gradius-Teile wurden bei GRADIUS III umplementiert, so daß der Spieler aus 21 Wummen seine Lieblinge auswählen kann.

Ansonsten ist jedoch alles beim alten geblieben. Die Levels scrollen horizontal durch und besitzen die üblichen Endgegner, die feindlichen Schüsse sind nach wie vor massiert, aber dafür recht langsam. Der Sound ist hervorragend und besitzt tolle Kompositionen. Eine Rüge verdient sich KONAMI allerdings bei der Grafik, die ebenfalls im alten Stil belassen wurde und mich eher an einen MSX denn einen Automaten erinnert. Die Backgrounds sind karg, die Sprites kennen wir aus den anderen Teilen. Irgendwie gehört das Ganze aber auch zur Atmosphäre von Gradius-Spielen, zu dem besonderen Flair, das diese Shoot 'em up's ausstrahlen. Und Gradius III strotzt wieder vor tollen Einfällen: Ein gewaltiges Erdbeben erschüttert den Screen, während Steine mit Geschütztürmen in einem Affenzahn herunterfallen; fleischfressende Pflanzen verkleben das Raumschiff, und Wasserblasen zerteilen sich beim Zerschießen in unzählige Tröpfchen, die nur mit haarsträubenden Manövern zu umfliegen sind. GRADIUS III macht einfach Spaß, denn es ist einfach ein abstraktes Ballerspiel, das das Können und die Reflexe des Spielers fordert wie kaum ein anderes. Wird's Gradius IV geben? Ich glaube schon!

So, Leute, als krönenden Abschluß der heutigen Ausgabe kann ich Euch exklusiv den neuesten Hammer von **SEGA** vorstellen, von dem wir bisher nichts wußten, nichts hörten und nichts berichten konnten. Doch er ist da: **SHADOW DANCER – SHINOBI II!** Klingelt's? Shinobi hieß jenes erfolgreiche

Die Flora von GRADIUS III

GRADIUS III: Action vom Feinsten trotz grafischer Mängel

Ninja-Kampfspiel, mit dem SEGA zeigte, was man noch aus diesem Thema machen kann. Und auch im zweiten Teil hat man wieder Mut zur Innovation bewiesen. Dies betrifft wahrlich nicht die Story, bei der es sich diesmal um eine Flugzeugentführung samt Terroristen handelt. Es betrifft auch nicht den Spielablauf, denn wieder muß unser Ninja durch die horizontal scrollenden Levels latschen, dabei eine bestimmte Anzahl von Items aufnehmen und auf zwei verschiedenen Ebenen herumlaufen. Es betrifft auch nicht die Ballerei, denn unser Ninja wirft wieder mit verschiedenen Kampfsternen um sich. Es betrifft – einen Hund!

Dem Helden wurde nämlich jetzt, so die Anleitung, ein „Ninja Dog" zur Seite gestellt, der sich als treuer und kampferprobter Geselle erweist. Will man den silbergrauen Vierbeiner ins Gefecht schicken, während Herrchen unter Beschuß hinter einer Kiste hockt, drückt man den Joystick nach unten und dann Feuer. Der Wauwau springt dem Bösewicht dann an die Kehle und sollte daraufhin von seinem Besitzer schnellstmöglichst Feuerunterstützung bekommen, denn sonst reitet der Köter ab zu seinen Ahnen. SEGA hat die einzelnen Levels so geschickt angelegt, daß man manchmal auf die Hilfe des Hundes einfach angewiesen ist, um nicht hopps zu gehen. Zudem ist SHADOW DANCER ein perfekt inszeniertes Actionspiel. Die grafische Pracht des Games ist einfach sehenswert, die diversen Effekte samt Sprachausgabe sind State of the Art. Das werdet Ihr besonders in den Bonusrunden und bei Anwendung der „Ninja-Magic" merken, die man auch lakonisch als Smart-Bomb bezeichnen könnte. die Bonusrunde spielt diesmal an einem Hochhaus, wobei feindliche Ninjas Stockwerk für Stockwerk hinunterspringen und vor dem Erdgeschoß „gestoppt" werden sollten. Sehenswert!

SHADOW DANCER bietet rasanten Spielspaß für Hektiker und Actionfans. Das Game wird niemals unfair schwierig oder unspielbar, sondern überläßt jedes Hindernis und jede Gefahr der geschickten Bewältigung des Spielers. Angesichts der Tatsache, daß SEGA in letzter Zeit die Umsetzungen seiner Automatenhits für das Mega Drive extrem verkürzt hat, halte ich ein baldiges Wiedersehen mit dem SHADOW DANCER und seinem Doggi für gut möglich. Bis dahin solltet ihr dieses Spiel jedoch mal unbedingt in der Spielhalle ausprobieren, denn SHADOW DANCER macht Fun!

So, Leute, das war's für heute. In der nächsten ASM sehen wir uns wieder – unter anderem mit dem angekündigten Messebericht und KONAMIS Filmversoftung von ALIENS. Bis dann!

Aufgemotzt: Der SHADOW DANCER von SEGA in voller Pracht beim Einsatz der „Ninja Magie"

Soft Express

Direktversand M. Preil ● Postfach 2070 ● 5407 Boppard
Bestell-Tel.: 0 67 42 / 6 02 33 ● Bestell-Fax: 0 67 42 / 67 54

Amiga

Titel	Preis
American Dreams	80,-
A.P.B.	60,-
Asterix II	79,-
Batman	70,-
Chinese Karate	60,-
Clown-O-Mania	60,-
Cosmo Ranger	65,-
Darius	80,-
Design 3D (Zeichenprogramm)	245,-
Emmanuelle	60,-
Die Fugger	54,-
Kreuz Ass	39,-
Legend of Djel	60,-
Lizenz zum Töten	55,-
Mark II Soundsystem	79,-
Minos	60,-
North & South	79,-
Operation Neptun	72,-
Ooze (New Version)	79,-
Pictionary	85,-
Purple Saturn Day	70,-
Quest for Time-Bird	79,-
Safari Guns	60,-
Sim City	89,-
Soccer Manager Plus	49,-
Star Wars Comp	80,-
Superquintett	69,-
Table Tennis	65,-
Teenage Queen	60,-
The Story So Far III	60,-
Thrill Time Plat. II	60,-
Toobin	60,-
Triple X	60,-
Trival Pursuit	60,-
Trival Pursuit II	60,-
Xybots	60,-
Vindex	79,-
Hostages	39,-
Skidoo	64,-
European Space Sim.	95,-
Oliver	84,-
Future Wars	84,-
Hart Driving	69,-
Rings of Medusa	79,-
Cabal	84,-
F29	84,-
Operation Thurderbolt	79,-
Untouchables	79,-
Chase H.Q.	84,-
Drakken	94,-
Sidom	84,-
Tom + Jerry II	84,-
Kingdoms of England	80,-

Atari ST

Titel	Preis
Batman	65,-
American Dreams	79,-
A.P.B.	59,-
Asterix II	79,-
Operation Neptune	74,-
Dragon Spirit	59,-
Emmanuelle	59,-
Die Fugger	55,-
Garfield Winters Tail	59,-
Hard Drivin	65,-
Hostages	75,-
Iron Tracker	59,-
Legend of Djel	59,-
Leonardo	54,-
Lizenz zum Töten	59,-
Light Force	79,-
Murder in Venice	75,-
North & South	79,-
Picionary	84,-
Purple Saturn Day	72,-
Quest For Time-Bird	79,-
Safari Guns	64,-
Skidoo	64,-
Star Wars Comp.	84,-
Superquintett	69,-
Table Tennis	59,-
Teenage Queen II	65,-
The Story So Far III	60,-
Thrill Time Plat. II	60,-
Tim & Struppi	60,-
Toobin	60,-
Trivial Pursuit II	59,-
Typhoon Thompson	59,-
Xybots	59,-
European Space Sim.	95,-
Sim City	84,-
Drakkhen	89,-
Cabal	64,-
F29	89,-
Operation Thunderbolt	69,-
Chase H.Q.	64,-
Untouchables	64,-
Future Wars	84,-
Tom + Jerry II	84,-
Chinese Karate	59,-

C64 Diskette

Titel	Preis
A.P.B.	40,-
Batman	44,-
Die Fugger	39,-
Dragon Spirit	39,-
First Strike	39,-
Hostages	44,-
007 Lizenz zum Töten	44,-
"No"	44,-
Pictionary	59,-
Spitting Image	44,-
Star Wars Comp.	55,-
Superquintett	50,-
Superski	44,-
Supertrux	44,-
The Story So Far II	44,-
Thrill Time Gold I	39,-
Thrill Time Platinum	49,-
Trivial Pursuit II	59,-
Xybots	44,-
100 % Dynamite	55,-
Beach Volley	39,-
Untouchables	49,-
Operation Thunderbolt	49,-
Chase H.Q.	49,-
Toobin	44,-
Hard Driving	44,-
Sim City	49,-
Bobo	49,-
Tintin	49,-
Superstar Soccer	24,-
The Camp	49,-
Tom + Jerry	45,-
North Sea Inferno	34,-

C64 Kassette

Titel	Preis
A.P.B.	30,-
Batman	34,-
Die Fugger	29,-
Dragon Spirit	30,-
First Strike	30,-
Hostages	30,-
007 Lizenz zum Töten	29,-
Pictionary	44,-
Star Wars Comp.	40,-
Superquintett	35,-
Superski	30,-
Supertrux	30,-
Trivial Pursuit II	44,-
The Story So Far II	40,-
Thrill Time Gold I	30,-
Thrill Time Platinum	34,-
Xybots	29,-
100 % Dynamit (Compil.)	45,-
North Sea Inferno	29,-

IBM PC/AT

Titel	Preis
African Raiders 3.5"/5.25"	59,-
Americ. Dreams 3.5"/5.25"	84,-
A.P.B. 3.5"/5.25"	84,-
Asterix II 3.5"/5.25"	80,-
Billiard 3.5" # 5.25"	74,-
Emanuelle 3.5" # 5.25"	59,-
Lizenz zum T. 3.5" # 5.25"	79,-
Macad. Bump. 3.5" # 5.25"	74,-
Mortville Manor 3.5"/5.25"	79,-
Murd. In Venice 3.5"/5.25"	79,-
Ooze (N.V.) 3.5"/5.25"	79,-
Operation Neptun 3.5"	74,-
Paperboy 3.5"/5.25"	79,-
Pictionary 3.5"/5.25"	84,-
Purple Sat. Day 3.5"/5.25"	74,-
Quest T. Bird 3.5"/5.25"	79,-
Safari Guns 3.5"/5.25"	59,-
Sim City 3.5"/5.25"	94,-
Skidoo 3.5"/5.25"	59,-
Teen. Queen 3.5" # 5.25"	64,-
Superski 3.5"/5.25"	64,-
Capt. Blood 3.5" # 5.25"	39,-
Oliver 3.5", 5.25",	84,-
Europ. Space Sim. 3.5"/5.25"	124,-
Toobin 3.5"/5.25"	84,-
Drachen v. Lars 3.5"/5.25"	84,-
Blue Angels 3.5"/5.25"	84,-
Hard Driving 3.5"/5.25"	84,-
Dragon Spirit 3.5"/5.25"	84,-
Drakkhen 3.5"/5.25"	94,-
No Exit 3.5"/5.25"	64,-
Fun Box 3.5"/5.25"	79,-

3 PC Spiele Special auch für Hercules.

Alle PC-Spiele CGA/EGA/VGA lauffähig, mit # auch HERCULES tauglich.

Auch CPC-Spiele auf Anfrage erhältlich!

Gratis: 1 Spiele-Farbposter bei jeder Bestellung!
Hitpaket: Hard Drivin ✵ Sim City ✵ Asterix II ✵ Drakkhen ✵ Skidoo!
Die Renner mit einer Bestellung - plur Zusatzposter!

Alle Preise inkl. MWSt. zuzüglich NN.-Versandkosten. Gesamtliste für 5,00 DM Schutzgebühr erhältlich. Bestellschein noch heute absenden (auf Postkarte geklebt o. im Kuvert.)

Bestellschein Bitte liefern Sie mir per Nachnahme ....

Name:		Disk.	Cass.
Straße:			
PLZ/Ort:			
Telefon:			
Alter:			
Computersystem:			

Datum .... Unterschrift ....

IM BLICKPUNKT

DO IT IM ...

Programm: Star Flight, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Schon seit dem Jahre 1985, in dem die Computer-Branche bekanntlich noch in ihren Kinderschuhen steckte, hat ein legendäres Spiel namens *Elite* unangefochten die Krone der Strategiespiele inne. Bislang konnte sich jedenfalls noch kein ebenbürtiger Widersacher finden, der diesem so äußerst komplexen und packenden Game die Stirn hätte bieten können. Erst in den 90'er Jahren kann eine anglo-amerikanische Softwareschmiede ein Strategiespiel präsentieren, das den mittlerweile ergrauten König vom Thron zu stoßen vermag. Die Rede ist von **STAR FLIGHT**, einem wahrhaftigen Meisterwerk aus dem Hause **ELECTRONIC ARTS**. Die 15 „Mannjahre", die das fünfköpfige Programmierer-Team in dieses gewagte Projekt gesteckt hat, werden sich jedenfalls als eine äußerst gewinnträchtige Investition erweisen.
Wir schreiben diesmal das Jahr 4620. Irgendwo in den unendlichen Weiten des Universums befindet sich die Orbital-Station Arth, deren Verbindung zur alten Erde durch ein „E" am Anfang des Stationsnamen schnell klar wird. Arth wird nämlich, abgesehen von zahlreichen anderen Rassen, von ehemaligen Erdenbewohnern bevölkert. Die ziemlich zentral gelegene Station stellt – wie auch die unzähligen anderen Plattformen im Weltall – eine Art Umschlagplatz dar, wo die verwegendsten Naturen ihre Produkte feilbieten. Anfänglich ausgestattet mit 12000 Geldeinheiten, zieht es den Spieler selbst zum handelnden Gewerbe, das ihm steigende Profite zu eröffnen scheint. Doch schon kurze Zeit, nachdem die ersten Fahrten mit eigenem Raumschiff samt Crew unternommen, die ersten Gewinne eingespielt wurden, ist die eigene Existenz auf der Heimatstation Arth schwerstens bedroht. Durch eine Supernova wird nämlich innerhalb kürzester Zeit eine naheliegende Sonne und damit Arth für immer dahingerafft. So wird der Spieler vom Gremium der Orbital-Station damit beauftragt, geeignete Planeten in den zahllosen Sonnensystemen zu finden, die aufgrund ihrer menschenfreundlichen Bedingungen eine Evakuierung der Bevölkerung von Arth erlauben...

Selbstverständlich möchte ich der Spannung wegen nicht allzuviel von dem verraten, was Euch bei STAR FLIGHT erwartet. Vorher sollte ich aber noch **Rüdiger** und **Uwe**, unseren Experten in Sachen Strategiespiele, danken, die mich vor dem Test mit zahlreichen Informationen zu dem Spiel eindeckten, die ich selbst zeitbedingt gar nicht hätte erarbeiten können. Auf ihre Kopfnuß dürft ihr Euch schon jetzt freuen.

Während des Spielers Suche nach neuen Lebensräumen für die akut bedrohten Bewohner von Arth stößt er ständig mit fremden Rassen zusammen, die ihm zumeist freundlich gesonnen sind. Aus Gesprächen mit diesen erfährt er, daß die drohende Supernova der eigenen Sonne keine natürlichen Ursachen hat. Laut einer alten Prophezeiung zieht vielmehr der sogenannte Chrystal Planet seine Bahnen durch das Universum, wobei ihm naheliegende Sterne kurzerhand den Explosionstod sterben. Lediglich eine spezielle Bombe kann den Arth-Bewohnern die Angst vor dem kristallenen Planeten nehmen. Derartig überraschende Wendungen im Spielablauf erlebt man bei STAR FLIGHT quasi andauernd, so daß es mir äußerst schwierig erscheint, den Handlungsablauf auch nur in Bruchstücken wiederzugeben. Den Spieler erwartet auf alle Fälle pures Science Fiction-Vergnügen, das es in dieser Güteklasse noch nie auf einem Computer zu sehen gab. Zum Beweis der Genialität der Macher von STAR FLIGHT möchte ich nur noch eine Episode herauspicken, die wohl am besten die Vielschichtigkeit dieses Strategie-Hits charakterisiert. So handelt ein Kapitel des „Computerromans" STAR FLIGHT von Noah 9, eine von Commander Harrisson angeführte Expedition zur Erforschung des Universums, die weit vor dem Jahre 4620 stattfand. Der Spieler kann nämlich nun die einzelnen Stationen von Commander Harrisson und seiner Crew gewissermaßen nachfliegen, wobei er auch auf unser eigenes Sonnensystem mit der Erde (!) stoßen wird. Am Schluß dieser Expedition gelangt man schließlich zu einem Planeten namens Heaven...
Zu Beginn des Spieles gilt es erst einmal, den eigenen Raumgleiter auf Vordermann zu bringen, sprich mit dem feinsten Schnickschnack aufzumotzen, können doch nur so wahre Schlachten gegen feindlich gesonnene Aliens gewonnen werden. Zu diesem Zwecke benötigt man Unmengen von Geld, die es vor allem durch Profite im Handel und das Auffinden geeigneter Planeten einzuheimsen gibt. Nun steht einer ausgiebigen Erforschung des Weltalls eigentlich nichts mehr im Wege. Wichtigste Informationsquelle für die weitere Vorgehensweise stellen Gespräche mit fremden Lebensformen dar, auf die man bei seinen Reisen stößt. Daneben gilt es aber auch, einzelne Planeten anzufliegen, mit dem Zwecke, diese nach allen Regeln der Kunst auszubeuten. STAR FLIGHT kann in dieser Hinsicht mit 270 Sonnensystemen und rund 800 einzelnen Planeten aufwarten, so daß besagte Infos von den Aliens umso wichtiger werden, will man nicht die leidige Nadel im Heuhaufen suchen. Doch es würde jetzt sicherlich zu weit führen, all die Möglichkeiten von STAR FLIGHT im Detail zu beschreiben. Die Programmierer haben es jedenfalls geschafft, mit einem äußerst einfach erscheinenden Programmaufbau ein wahrhaft komplexes Meisterwerk hinzuzaubern.

Schließlich besticht STAR FLIGHT nicht gerade durch seine Optionsvielfalt, wohl aber durch seine einfache Handhabung, wodurch das Spielen zu einem echten Vergnügen ausartet.

Den einzigen Kritikpunkt bietet meines Erachtens die Grafik, die dem heutigen Standard leider nicht ganz gerecht wird. Zwar lockern zum Teil recht nette Grafiken wie z.B. Planetenoberflächen oder Aliens das Spiel auf, doch werden diese wenigen Lichtblicke von einer gewissen grafischen Einöde übertüncht. Doch bevor noch irgendwelche Bedenken aufkommen, sei gesagt, daß die Grafik bei STAR FLIGHT eine ganz und gar untergeordnete Rolle spielt, steht doch vor allem die Handlung im Vordergrund.

Allerdings hat es STAR FLIGHT seiner Grafik zu verdanken, daß es keinen ASM-Mega-Hit einheimsen konnte. Meiner Meinung nach muß ein Spiel für eine derartige Auszeichnung in allen Belangen brilliant ausfallen, und da hapert es bei STAR FLIGHT eben im grafischen Bereich. Jene Mängel können

ASM Hit

»SCIENCE FICTION PUR!«

PERSONNEL
FILE # 1 NEXT PREVIOUS
JJ
SKILLS: VITALITY: 100%
SCIENCE : 30 RACE : THRYNN
NAVIGATION : 30 DURABILITY: 6
ENGINEERING : 30 LRN. RATE : 7
COMMUNICATIONS : 50
MEDICINE : 0
TYPE : REPTILIAN
AVG. HT. : 1.5 M
AVG. WT. : 80 KG
HUMAN THRYNN ANDROID OK
VELOX ELOWAN

Als Reptil hat man's schon schwer.

Na endlich! Der erste Kontakt mit den Außerirdischen

mich aber keinesfalls davon abhalten, diesem Strategiespiel par excellence einen dikken ASM Hitstern zu verpassen. Wenn jemals eine Kaufempfehlung angebracht war, dann ist sie es bei STAR FLIGHT von ELECTRONIC ARTS.

Torsten Blum

Grafik	**6**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**11**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**10**

... DUETT!

Programm: Star Flight 2, **System:** IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller und Muster von:** Electronic Arts, England.

In unserer langjährigen Geschichte dürfte mit *STAR FLIGHT* und **STAR FLIGHT 2** wohl erstmals der ungewöhnliche Fall vorliegen, daß wir Ursprungsprogramm und Nachfolger in einem Heft getestet haben. Dieser fast schon komische Umstand ist jedoch keinesfalls auf den Fleiß des Herstellers **ELECTRONIC ARTS** zurückzuführen, sondern vielmehr auf „ASM-interne Unstimmigkeiten" (kommt sprichwörtlich in den besten Gesellschaften vor) zurückzuführen. Selbst ein ausführlicher Blick in die hauseigenen Annalen konnte keine näheren Auskünfte über einen Test von STAR FLIGHT 1 in einem früheren Heft geben. Die vorläufigen Ergebnisse des auf der Stelle eingerichteten Untersuchungsausschusses sprechen von schweren Vergehen wie Unordnung und Schlamperei ersten Grades. Als Schuldige wurde übrigens schon die Putzfrau dingfest gemacht.
Nach dieser berechtigterweise etwas ausgearteten Einleitung stürzen wir uns aber auch sogleich in den eigentlichen Test des besagten Nachfolgers STAR FLIGHT 2. Die Zeit hat auch vor der Orbital-Station Arth nicht halt gemacht, die, wir erinnern uns, irgendwo in den Weiten des Weltraums gelegen war. Im Jahre 4638 gerät die geglückte Zerstörung des Chrystal Planet bei den Bewohnern der Weltraumstation schon so langsam in Vergessenheit, obwohl dieses mysteriöse Gestirn bekanntlich seine eigene Existenz und, wie sich im Spielverlauf von STAR FLIGHT 1 herausstellte, auch das restliche Universum direkt bedrohte. Aber schon 19 Jahre später ist das Leben auf Arth erneut schwerstens gefährdet. Vor der Zerstörung des kristallenen Planeten stellte sich heraus, daß dieser zum größten Teil aus Endurium, dem gebräuchlichen Brennstoff im Universum, bestand. Doch -piieep- (zensiert; gilt's nämlich bei STAR FLIGHT 1 herauszubekommen), weshalb Endurium von der Großen Versammlung mit einem Bann belegt wurde. Seit dieser Entscheidung sehen sich die Bewohner der Station Arth großen Treibstoffproblemen ausgesetzt, worin aber nicht das einzige Problem liegt. Eine fremde Rasse droht aus unbekannten Gründen mit der Zerstörung von Arth, falls sich dessen Bewohner nicht freiwillig in die Sklaverei dieser Rasse begeben. Erste Nachforschun-

gen haben ergeben, daß diese Rasse einen immensen Treibstoffvorrat ihr Eigen nennen kann, wodurch allein sie schon den hilflosen Lebewesen auf Arth überlegen wären. Eine viel größere Gefahr droht jedoch von ihren schlagkräftigen Waffen und Antriebssystemen, mit denen ihre Raumschiffe ausgestattet sind. Die Aufgabe des Spielers besteht nun logischerweise darin, die Geheimnisse des Feindes zu erkunden, so daß man einem Angriff zuvorkommen kann. Allerdings heißt es erst einmal, sich an die wichtigen Informationszentralen heranzupirschen, ohne dabei von feindlichen Raumpatrolien aufgestöbert zu werden.

Mit Sicherheit erwartet Euch wieder ein ganz, ganz heikler Auftrag, dessen Tragweite zu Beginn noch gar nicht zu durchschauen ist.

Ähnlich, wie dies schon in der ersten STAR FLIGHT-Episode der Fall war, erweist sich auch die Handlung von STAR FLIGHT 2 als ein wahrer Science Fiction-Roman, in ein Computerprogramm gepreßt, dessen einzelne Kapitel ständig neuen Spielspaß eröffnen werden. Abgesehen von dem ebenso brillianten Vorgänger gab es meiner Meinung nach noch nie einen derart komplexen Spielablauf. Das alte Programmiererteam von ELECTRONIC ARTS tat gut daran, nicht viel am eigentlichen Spielaufbau zu ändern. Dadurch fällt der Einstieg vor allem für STAR FLIGHT-erfahrene Spieler überhaupt nicht schwer. Doch auch Neulinge werden sich ohne größere Probleme mit der äußerst durchdachten Steuerung zurechtfinden, die sich durch die gewohnt einfach aufgebauten Menüsysteme hervortut. Mit diesem „Kunstgriff" haben es die Macher von STAR FLIGHT 2 auf alle Fälle erreicht, daß sich der Spieler nur mit den harten Nüssen im eigentlichen Spiel, nicht aber mit äußeren Problemen wie z.B. der Steuerung herumärgern muß.

Neulich, freitags, im Weltraum ...

Neulich, samstags, in der Station ...

Aarghhh ... *Fotos (3): Amiga*

Im Vergleich zur Amiga-Grafik des Vorgängers widerfuhr der grafischen Gestaltung der mir vorliegenden IBM-Fassung ein gehöriges Face-Lifting. Zwar schwächten von Zeit zu Zeit vorkommende „grafische Mißgriffe", wie ich sie einmal salopp bezeichnen will, mein sonst durchaus positives Bild merklich ab, doch überwiegen glücklicherweise die grafischen Lichtblicke in STAR FLIGHT 2. Besonders gut wußten die Grafiken zu gefallen, auf denen fremdartige Lebensformen dargestellt werden, denn gerade hier haben die Grafiker ihrer Phantasie freien Lauf gelassen. Doch auch die Darstellung der Planetenoberfläche wurde, wie ich meine, wesentlich verbessert. Als durchaus lobenswert ist es zu bezeichnen, daß die Programmierer an eine volle Unterstützung von VGA-Karten gedacht haben, wodurch die Oberklasse der IBM-Besitzer endlich einmal eine statusgerechte Grafik zu Gesicht bekommen. Allerdings kommen auch schon die CGA'ler und EGA'ler voll auf ihre Kosten. Nur in Sachen Sound sieht es leider äußerst traurig aus, denn bis auf einige wenige Sequenzen gibt es sonst überhaupt nichts aus dem PC-Lautsprecher zu hören.

Bei meinem Gesamturteil zu STAR FLIGHT 2 bräuchte ich Euch eigentlich nur auf meine abschließenden Worte zu STAR FLIGHT 1 zu verweisen, denn der Nachfolger gleicht seinem Ursprungsprogramm wie ein Ei dem anderen. Lediglich bei der Grafik wurde an einigen Stellen etwas herumgewerkelt und ausgebessert. Ansonsten verbirgt sich hinter dem neuen Reißer aus dem Hause ELECTRONIC ARTS genauso viel Spielspaß, genauso viel packende Story, wie man es ja schon von STAR FLIGHT 1 her gewöhnt war. So fällt es mir zuguterletzt überhaupt nicht schwer, STAR FLIGHT II den zweithöchsten ASM-Orden zu verleihen, unseren allseits geliebten Hitstern. Ach übrigens, STARFLIGHT III kommt aller Voraussicht nach nicht mehr in diese Ausgabe.

Torsten Blum

ASM HIT

»Der „prompte" Nachfolger steht dem „legendären" STAR FLIGHT in nichts nach!«

Grafik	**8**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**11**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**10**

c16chris

Totale MS-DOS Power!

Programm: PC-Speed V1.3, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 600 DM, **Hersteller:** Sack electronic, Bad Lippspringe, **Muster von:** siehe Hersteller.

Faktisch gibt es auf unserer schönen neuen Welt nur einen einzigen (inoffiziellen) Weltstandard bei den Betriebssystemen für Computer: MS-DOS. Jeder Computerhersteller, der etwas auf sich hält, bringt entweder einen eigenen MS-DOS-Rechner auf den Markt oder bietet „Nachrüstsätze“ für seine anderen Modelle an. Um ein beliebiges Betriebssystem auf MS-DOS umzustellen, bedarf es dieser sogenannten Emulatoren, bei denen der Rechner so „tut“, als wäre er ein PC. Bei den Emulatoren, die rein softwaremäßig den Rechner auf einen PC umstellen, gibt es zumeist erhebliche Geschwindigkeitsprobleme, da jeder MS-DOS-Befehl quasi doppelt übersetzt werden muß, bis der Rechner weiß, was zu tun ist. Effizienter, aber auch um einiges teurer sind die Hardware-Emulatoren, die dem Rechner durch eigene Chips viel Arbeit abnehmen und somit wesentlich fixer sind. Genau an diesem Punkt setzt **PC-SPEED** an, denn das Herzstück dieses neuen Emulators ist ein waschechter, schneller NEC V30-Chip, der dem ST satte MS-DOS-Power gibt. Die PC-Platine mit dem V30 und etwas Beiwerk wird mittels Sockel direkt auf den 68000er des ST gelötet und über ein Startprogramm vom GEM-Desktop aus initialisiert. Der Einbau ist recht gefährlich, denn schon eine Lötzeit pro Pin von über drei Sekunden kann den 68000er zerstören. Ist diese kritische Phase jedoch überstanden, darf der ST sein neu gewonnenes Betriebssystem in vollen Zügen genießen. Vor der Initialisierung sollte jedoch PC-SPEED mit dem Installationsprogramm noch den Bedürfnissen des Benutzers angepaßt werden. Die Frage der Tastaturbelegung, Floppy und/oder Festplattenbenutzung ist recht einfach zu klären; PC-SPEED kann sogar direkt von Festplatte gebootet werden! Kniffliger wird's allerdings bei den emulierten Grafikkarten: PC-SPEED unterstützt die Hercules- und CGA-Karte, jedoch müssen gerade bei der Herculeskarte Geschwindigkeitseinbußen hingenommen werden. Der V-30 ist zwar laut eines klei-

```
PC Tools Deluxe R4.11
─────────────────System Information Service──────────────────

                        Operating system - DOS 3.20
          Number of logical disk drives - 5
             Logical drive letter range - A thru E
                           Serial Ports - 2
                         Parallel Ports - 1
                               CPU Type - NEC V30
          Relative speed (orig PC=100%) - 215%
              Math co-processor present - No
  User programs are loaded at HEX paragraph - 0C2F
   Memory used by DOS and resident programs - 49904 bytes
      Memory available for user programs - 670992 bytes
             Total memory reported by DOS - 704K
  PC Tools has found the total memory to be - 768K
            Color Graphics Adapter present

Press any key to return
```

nen Tests mit *PC-Tools* ungefähr so schnell wie ein auf 10 MHz getakteter XT, doch bei der diffizilen Bildschirmausgabe geht viel Rechenzeit verloren. Bei den 720x348 Punkten Auflösung einer Hercules-Karte sinkt die Ausgabegeschwindigkeit auf vergleichbare 4.77 MHz. Der Witz liegt jedoch auch hier im Detail: Im reinen Textmodus (wahlweise 40 oder 80 Zeichen) ist PC-SPEED mit Abstand einer der schnellsten MS-DOS-Emulatoren für den ST und macht dem User das riesige Feld der MS-DOS-Anwendungen zugänglich. Was den Hercules-Modus angeht, so reicht die verbleibende Geschwindigkeit für Anwendungen und auch Spiele, die sich auch auf „mageren„ PC's optimal installieren lassen. So ist *Budokan* dank optimaler Hardwarenutzung phantastisch schnell, während *Larry III* kaum mehr spielbar ist. Bleibt die Frage, wie PC-SPEED die horizontal 720 Punkte auf dem 640x400 Screen darstellt. Des Rätsels Lösung ist verblüffend einfach: Die fehlenden Punkte können auf den Screen gescrollt werden! Wer zudem noch glücklicher Besitzer der Hyper-Hercules-Erweiterung ist, bekommt sogar den kompletten Screen auf den Monitor!

Wer in bißchen Farbe ins Leben seines ST-PC bringen will, kann die CGA-Emulation in der mittleren Auflösung des Color- **und** Monochrom-Monitors (natürlich in hoher Auflösung) nutzen. Vier Farben sind zwar nichts Tolles und in mancher Zusammenstellung fast schon augenfeindlich, doch als Ausweg bleibt immer noch der Monochrom-Monitor. Ist letzterer nicht vorhanden, hilft die Farbinstallation von PC-SPEED, bei der aus der reichhaltigen Palette des ST nach Herzenslust gemischt werden darf – wenn's sein muß, auch in Grautönen.

EGA-Grafiken können von dem Installationsprogramm zwar (noch) nicht angesprochen werden, jedoch ist es laut Anleitung möglich, über den V30 den Bildschirmspeicher des ST direkt anzusprechen. Somit könnte mit einem gewieften Treiberprogramm die EGA-Karte (immerhin 16 Farben) emuliert werden – und das nahezu ohne Geschwindigkeitsverlust!

Wären als letzte Punkte noch der Sound und die Maussteuerung anzumerken. Mitgeliefert wird ein Maustreiber für den Systems-Maus Mode, der problemlos mit der ST-Maus funktioniert. Beim standardmäßigen PC-Piepssound gibt's ebenfalls keinerlei Probleme, die Piepserei klingt sogar noch klarer als auf dem PC. Problematischer ist da schon die MIDI-Ansteuerung sowie digitalisierte Sprachausgabe und Sounds. Der ST besitzt zwar eine schikke MIDI-Schnittstelle, doch die kann nicht angesprochen werden. Digitalisierte Sounds oder Sprachausgabe stoppen die Bildschirmausgabe in manchen Fällen sogar vollständig und sollten sofort ausgeschaltet werden. Einen Totalabsturz erlebt man mit PC-SPEED aber in den seltensten Fällen, lediglich bei einem zu langen Tastatur-Repeat hängt sich PC-SPEED sofort auf, denn dem ST fehlt ein Tastaturpuffer.

PC-SPEED ist trotz dieser kleinen Mankos ein hervorragender Emulator und kann trotz des meiner Meinung nach überhöhten Preises guten Gewissens empfohlen werden. PC-SPEED macht den ST nämlich zu einem vollwertigen PC mit 99%iger Kompatibilität und ausgezeichneter Rechenleistung. Zudem wird in dem gut dokumentierten Handbuch detailliert auf den schwierigen Einbau eingegangen, man bekommt eine kleine Befehlsübersicht von MS-DOS, die Installation der Software wird ausführlich beschrieben und die Fehlersuche bei evtl. Schwierigkeiten erleichtert. Mein Fazit: Wer einmal mit PC-SPEED gearbeitet hat, wird diesen Emulator nicht mehr missen wollen!

Michael Suck

Positiv: Hohe Kompatibilität, sehr schnelle Emulation, schnelle Installation, Hercules- und Hyper-Hercules-Mode darstellbar, gute Dokumentation und Benutzerführung.
Negativ: Überhöhter Preis, komplizierter Einbau.

Vorher . . .

nachher.

Der ST-Chirurg . . .

ist fertig!

c16chris

SAMURAI™

Der Ort des Geschehens: das Japan des 16. Jahrhunderts. Sie sind ein Samurai, ein Kämpfer, der für seine Ehre lebt. Und diese Ehre gilt es bei unzähligen Gelegenheiten zu verteidigen . . . oder zu verlieren. Bis hinauf zum letzten Ziel: ein Shogun zu werden, Herrscher über ein geeinigtes Japan, ein Preis, der dem größten aller Samurai vorbehalten ist.
Action, Abenteuer, historische Atmosphäre: Samurai setzt eine Tradition fort, die MicroProse so erfolgreich mit Pirates begründete.
Erhältlich für IBM PC und Kompatible.

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE
Wiesbadener Str. 89 6503
Mainz-Kastel

Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel:
0 21 01 / 63 75 75
Mo. + Do. 15.00-19.00 h

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst
Tel.:0 21 01 / 6 07-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius
Schweiz: Thali AG

Achtung !
von Oktober bis März '90
große Microprose Aktion im Handel
mit tollen Werbemitteln.

Microwelle

Hallo Leute! **Da in letzter Zeit verstärkt Nachfragen kommen, in welcher Form wir die vorgestellten Microwellen-Programme weiterverwenden, sei hier dies nochmals klargestellt: Grundsätzlich bleibt es dem Autor überlassen, was er mit seinem Programm anfängt. Wir sind jedoch bemüht, die vorgestellten Spiele entweder in unseren eigenen Vertrieb aufzunehmen oder – bei entsprechender „professioneller" Qualität – diese an größere Softwarehäuser weiterzuvermitteln. Daß nun nicht jedes Programm vertrieben werden kann, versteht sich von selbst, doch wir finden, daß gerade eine Rubrik wie die Microwelle den Einstieg ins Softwaregeschäft ungemein erleichtern kann. Also, nix wie her mit Euren Meisterwerken!**

Programm: Change, **System:** C-64, **Datenträger:** Diskette, **Autoren:** M. Pohl, Lahnstein; A. Rimmer, Bonn.

Es gibt derzeit ja einige populäre Denkspiele (gerade für die Computer), die nicht so sehr durch ihre Komplexität bestechen, sondern im Gegenteil durch ihren geradezu simplen Spielablauf. Zu diesen Games gehören Hits wie *Tetris, Mah Jongg* oder auch *Reversi*. M. Pohl und A. Rimmers haben sich letzterem angenommen und eine hervorragende Reversi-Umsetzung unter dem Titel **CHANGE** für den C-64 in Szene gesetzt.

Schon beim Einladen stimmt das Programm den Spieler mit einer kleinen Titelsequenz und klassischen Tönen aufs Geschehen ein, danach darf eine Anleitung angewählt oder das Spiel begonnen werden. Die Spielfläche sowie das Regelwerk entsprechen dem klassischen Reversi. So besitzt das Spielfeld die übliche Größe von 8x8 Kästchen, wobei bereits vier Steine (je zwei von jeder Partei) in die Mitte gesetzt wurden. Im Spiel setzt jeder Spieler abwechselnd je einen Stein auf ein Feld seiner Wahl (gesetzt wird mit einem Cursor mit Tastatur oder Joystick). Dieses Feld muß jedoch an ein bereits besetztes angrenzen, wobei es das Ziel ist, gegnerische Steine durch diagonale, hoizontale oder vertikale Verbindungen einzuschließen und damit in eigene umzuwandeln. Dabei ist es egal, wie weit die eigenen Steine auseinanderliegen. Gewonnen hat der, der die meisten Steine auf dem Spielfeld hat.

In der Praxis erweisen sich diese Regeln als allerhärteste Kniffelarbeit für Strategen – keine leichte Aufgabe also, für dieses Game einen spielstarken Algorithmus zu programmieren. Doch bei CHANGE ist es den beiden Autoren gelungen! Das Programm verfügt über sechs verschiedene Levels mit einer Bedenkzeit von einer Sekunde bis zu zwei Minuten, doch schon in Level zwei ist der Computer nur von Profis zu besiegen. Der Rechner geht taktisch klug vor und macht nicht den Fehler vieler anderer Reversi-Programme, lediglich auf das Einschließen möglichst vieler Steine aus zu sein. Darüberhinaus bietet CHANGE einige nützliche Optionen: So können vor Spielbeginn außer dem Level noch die Lage der ersten beiden Steinpärchen und der beginnende Spieler bestimmt werden, im Spiel können Züge zurückgenommen, die Seite gewechselt oder das Spiellevel verändert werden. Selbstverständlich ist man nicht auf den Computer als Gegner angewiesen, ein Mitspieler tut's auch.

CHANGE befriedigt alle Ansprüche, die man an ein Denkspiel dieser Art stellen kann. Das Programm ist anwenderfreundlich, übersichtlich, bietet vielfältige Spielmöglichkeiten und als Krönung einen starken Computergegner – für lange, einsame Nächte... *(red.)*

SPIELER
COMPUTER
12:09
A B C D E F G H
64
>> SPIELER AM ZUG <<

● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC VERLAG
ASM-REDAKTION
KENNWORT: MICROWELLE
POSTFACH 870
3440 ESCHWEGE

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! **Achtung:** ASM-Hefte bis einschl. Ausgabe Nr. 9/89 sind zum Stückpreis von 6,50 DM, ASM-Hefte ab Ausgabe Nr. 10/89 zum Stückpreis von 7,50 DM, zu beziehen! Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern!

10/87 | 11/87 | 9/88 | 10/88 | 11/88 | 12/88

1/89 | 2/89 | 3/89 | 4/89 | 5/89 | 7/89

9/89 | 10/89 | 11/89 | 12/89 | 1/90 | 2/90

SONDERHEFTE

Zahlungsweise: Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)! Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach, 3440 Eschwege. Absender nicht vergessen!

Nr.1 DM 9,80 | Nr.2 DM 7,50 | Nr.3 DM 7,50 | Nr.4 DM 4.50 | Nr.5 DM 7,50 | Nr.6 DM 7,50

c16chris

Microwelle

AMIGA

NEU

3001

Spannendes Strategiespiel – wer wird die Macht in der Galaxis erringen?

- 1 Spieler
- Actionsequenzen
- Viele Strategiefeatures
- Äußerst spielstarke Computergegner
- Digitalisierte Grafiken
- vorgestellt in ASM 11/89

Für: AMIGA, Preis: 25,– DM Best.-Nr. A7189

C-64

NEU

CHANGE

Das Denkspiel für lange Nächte!

- Perfekte „Reversi"-Umsetzung
- 1-2 Spieler
- 5 verschiedene Spielstufen
- Superstarker Computergegner
- Hervorragende Handhabung
- Vorgestellt in ASM 2/90

Für: C-64, Preis: 25,– DM Best.-Nr.: C-0290

Bestellungen: Tronic-Verlag, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege. Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Bei NN + NN-Gebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

Postermappe

5 verschiedene Motive, Maße ca. 42 x 55 cm, incl. 1 Megaposter (Afterburner) ca. 84 x 110 cm. Nur **DM 15,–**

Sammelordner

zum Archivieren der heißbegehrten ASM-Zeitschriften. In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material: feste PVC-Folie. Einfache Handhabung. Farbe Gelb

Nur **DM 15,–**

1 CD-Player zu gewinnen!

Jeder Leser, der dieses ASM-Schnippelchen auf eine frankierte Postkarte klebt und diese bis zum 15. 2. 1990 an die untenstehende Adresse schickt, kann einen CD-Player gewinnen! (Rechtsweg ausgeschlossen!)

ASM-Redaktion, Tronic-Verlag, Postfach 870, Kennwort: „Schnippelchen", 3440 Eschwege

WOW!

Das ist die Krönung, der Gipfel, der Hammer – das ist revolutionär! Endlich Schluß mit Kabelsalat; endlich freies, ungestörtes Spielen. Mit der FREEDOM CONTROL, der Joystick-Fernbedienung, fallen alle Grenzen. Anschließen und wohlfühlen – so schön kann das Leben sein! Die FREEDOM CONTROL – klein, handlich, drahtlos, für ein oder zwei Spieler, Autofeuerfunktion inbegriffen! Anschließbar an Atari, ST, Amiga, C-64, Amstrad, Spectrum, MSX. Und: Die FREEDOM CONTROL paßt zu jedem Joystick.

Wir wissen nicht, was dieser junge Mann empfiehlt – wir empfehlen FREEDOM CONTROL! Für den optimalen Spielspaß!

Bitte beachten:
Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

SEID IHR SCHARF AUF DAS DING?

Kein Problem! Die FREEDOM CONTROL kommt auch zu Euch nach Hause, wenn Ihr einen neuen ASM-Abonnenten werbt und müde 25 Mark zuzahlt. Das ist doch ein Angebot, oder? Einfach den Coupon ausfüllen und einsenden an:

TRONIC-Verlag,
ABO-Service.
Postfach 870,
3440 Eschwege

Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Bitte liefern Sie mir dafür:

☐ Die Joystick-Fernbedienung bei nur 25,– DM Zuzahlung

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum Unterschrift

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 67,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 79,50 DM. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung ☐ gegen Vorkasse

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nummer Bankleitzahl

Bankinstitut

Datum Unterschrift

Garantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum Unterschrift

Die gesammelten Werke – ASM 2/90

Hit Titel	Rubrik	S.	Ausg.
Asterix – Operation Hinkelstein	Action	46	1/90
Axel's Magic Hammer	Action	8	1/90
Bad Company	Action	33	1/90
Baseball (Gameboy)	Sport	57	1/90
Basketball Nightmare (Sega Master)	Sport	62	1/90
* Battle Squadron	Action	18	1/90
* Blue Angel '69	Strategie	94	1/90
* Budokan	Sport	56	1/90
* Chase H.Q.	Action	40	1/90
Daruius +	Action	39	1/90
Day of the Pharao	Strategie	90	1/90
Dead Angel (Sega Master)	Action	60	1/90
Dragon Fighter (PC Engine)	Action	64	1/90
Dragons of Flame	Strategie	92	1/90
Flip It	Strategie	88	1/90
Footballer of the Year II	Sport	52	1/90
* Future Wars – Time Travellers	Adventure	98	1/90
Galaxy Force	Action	43	1/90
Ghouls 'n' Ghosts	Action	46	1/90
Ghostbusters II	Action	32	1/90
Gridiron	Strategie	86	1/90
Hardball II	Sport	49	1/90
* Hard Drivin'	Action	28	1/90
* Hero's Quest	Adventure	104	1/90
Hyper Loadrunner (Gameboy)	Action	57	1/90
* Infection	Action	30	1/90
* Interphase	Action	14	1/90
Iron Lord	Strategie	96	1/90
Jumping Jack Son	Action	10	1/90
Keef the Thief	Adventure	128	1/90
Kenny Dalglish Soccer Match	Sport	50	1/90
Knighforce	Action	8	1/90
* Leisure Suit Larry III	Adventure	128	1/90
* Microsoft Flight-simulator 4.0	Strategie	82	1/90
Monster Party (NES)	Action	65	1/90
Moonwalker	Action	10	1/90
Motocross (Gameboy)	Action	57	1/90
Omnicron Conspiracy	Adventure	129	1/90
Onslaught	Action	13	1/90
* Pictionary	Strategie	84	1/90
Resolution 101	Blickpunkt	101	1/90
Ritter	Strategie	86	1/90
Powergolf (PC Engine)	Sport	61	1/90
Samantha Fox Strip Poker	Oldie	172	1/90
Scramble Spirits (Sega Master)	Action	60	1/90
Sideshow	Action	38	1/90
Skidoo	Action	16	1/90
Space Rogue	Action	17	1/90
Starblaze	Action	44	1/90
Star Command	Strategie	91	1/90
* Startrek V	Action	30	1/90
Star Voyager (NES)	Action	65	1/90
Super Masters (Sega Mega)	Sport	61	1/90
Super Wonderboy	Action	36	1/90
Switchblade	Action	39	1/90
Tennis (Gameboy)	Sport	57	1/90
Terry's Big Adventure	Action	43	1/90
The Hounds of Shadow	Adventure	106	1/90
The Seven Gates of Jambala	Action	44	1/90
The Silent Death	Microwelle	168	1/90
The Third Courier	Adventure	107	1/90
Time	Adventure	108	1/90
Tommy Lasorda Baseball (Sega Master)	Sport	58	1/90
Tom & Jerry II	Action	150	1/90
* Toobin	Action	42	1/90
Turbo Out Run	Sport	48	1/90
Turn It	Strategie	87	1/90
Tusker	Action	32	1/90
Unreal	Blickpunkt	34	1/90
Vette!	Sport	50	1/90
* Wonderboy III (PC Engine)	Action	62	1/90
* X-Out	Action	6	1/90

Die Gewinner aus ASM 12/89

Eine Reise in die Karibik hat STAR BYTE in der „12" verlost. 14 Tage Sonne, Strand und gute Laune – Sonnenbrand garantiert inklusive. Svèn Popp aus Wendelstein kann sich schon mal langsam ans Kofferpacken machen. Viel Spaß! P.S.: Die Gewinner der Spiele und der T-Shirts werden von uns benachrichtigt.

Auch in der ASM 12/89 galt es, das „ASM-Schnippelchen" zu finden. Ihr wißt, wer das Ding ausschneidet und auf eine Postkarte aufklebt, darf auf einen funkelnagelneuen CD-Player hoffen. Diesmal war René Schäfer aus Gladenbach der Glückliche.

Longratuliations!

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Stellv. Chefredakteur
Bernd Zimmermann (bez)

Redaktion
Michael Suck (msu), Ulrich Mühl (uli), Torsten Oppermann (top), Peter Braun (pb), Gabi Straube (gast), Sandra Alter (sar), Hans-Joachim Amann (hja)

Freie Mitarbeiter
Ottfried Schmidt (os), Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe), Bendrik Muhs, Frank Brall (fb)

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Andrea Komorowski,
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Anzeigensatz
Uwe Siebert (Ltg.), Regina Sieberheyn, Andrea Kloss

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben) DM 67,50, Ausland DM 79,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Margot Morgenstern
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)

IVW

ISSN 0933-1867

c16chris

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

Das ASM-Inserentenverzeichnis

ARBIROSOFT	145	MÜKRA DATEN-TECHNIK GMBH	141
ARIOLASOFT	12/13,87,180	OKAY SOFT	140
ASTRO VERSAND	136	PETER STEVENS	26
BACHLER	41	PEKSOFT	138
BOMICO	2,25,31,35,59	PHILIP MORRIS	9
COMPUTER-MARKT	138	RÄTZ	139,145
COMPUTERSHOP MÜNCHEN	99	RUSHWARE	39,55,75,81,179
CRYSTAL SOFT	101	SCHLICHTING	137
CSJ COMPUTERSOFT GMBH	144	SCHUSTER	95
CWM	144	SOFTEXPRESS	151
DATATEAM	144	SOFTPOWER	142
DECOS GMBH	136	SOFTWAREHOUSE SCHWARZ	139
DIGITAL MARKETING	147	STADLBAUER	140
DYNATEX	89	THEO KRANZ VERSAND	137
FLASHPOINT	143	TRONIC VERLAG	51,63,67,158/159/160
FUNTASTIC	111	T.S.DATENSYSTEME	16/17
INTERNATIONAL SOFTWARE	121	UBI-SOFT	104/105
JOYSOFT	107	WIAL	95
KAROSOFT	153	WORLD OF WONDERS	139
KLINGER VERSAND	142	WWF	144
MICROPROSE	45,69/70/71,156		

(1) Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.
(2) Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77
(3) Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17
(4) CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.
(5) reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
(6) Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
(7) Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
(8) ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
(9) Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.
(10) Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.
(11) Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
(12) Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.
(13) Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
(14) EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel. (0 23 23) 4 30 22.
(15) Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
(16) Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 78 00.
(17) Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.
(18) Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel: (0 52 44) 4 08 - 0.
(19) Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.
(20) Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
(21) Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.
(22) Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051
(23) Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
(24) Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
(25) Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel. (06142) 2090.
(26) MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.
(27) Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.
(28) Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
(29) Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
(30) MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
(31) Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
(32) ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.
(33) T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
(34) Munich Soft, Dorfstr. 13, 8048 Haimhausen, Tel. (08133) 6593.
(35) micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.
(36) G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 7 30 48.
(37) MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.
(38) Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
(39) Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 1 23 40 65.
(40) TommySoftware, Selchower Str. 32, 1000 Berlin 44, Tel.: (0 30) 6 21 40 63.
(41) Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.
(42) Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.
(43) CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville
(44) Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
(45) Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0471) 53046(-7).
(46) SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.
(47) Brötzmann/Schäfer GbR, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.
(48) Magic-Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, (09 11) 4 88 71
(49) Powersoft, Schwedenstr. 18c, 1000 Berlin 65, Tel. (030) 4922056(-7).
(50) Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 0 24 35 - 20 86
(51) Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69, 4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 30 92 33
(52) Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg, Tel. (09 31) 88 48 22
(53) Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel. (089) 2609380.
(54) Microware, Uferpromenade 15D, 1000 Berlin 22, Tel. (030) 3652823.
(55) Computerstudio Schlichting, Katzbachstraße 6 und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.
(56) Milebo, Postfach 101709, 4630 Bochum, Tel. (0234) 864184.
(57) International Software Köln, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel. (0221) 604493.
(58) RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel. (02832) 78184
(59) Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. (0234) 16685.
(60) CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1, Tel. (05324) 4204.
(61) Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel. (02606) 331.
(62) Computervertrieb Kurt Fischer, Kaufbeurer Str. 28, 8946 Mindelheim, Tel. (08261) 9623.
(63) CVB Computer, Inh. Peter Bergler, Postfach 1112, 8948 Mindelheim, Tel. (0 82 61) 54 44.
(64) Ikarus Soft, Helmut Altenfeld, Gewerckenstr. 35, 4300 Essen 12, Tel. (02 01) 35 67 43.
(65) Thalion Software GmbH, Königstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel. (0 52 41) 1 20 49.
(66) Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel. (0 23 01) 41 34.
(67) Virgin Games GmbH, Eiffestr. 398, 2000 Hamburg 26, Tel. (0 40) 2 51 5 36 - 0.
(68) ECS, ENTERTAINMENT COMPUTER SYSTEMS, Boschetzrieder Str. 28, 8000 München, Tel. (0 89) 7 23 10 25.
(69) MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.
(70) Peksoft OHG, Mittelstraße 44, 8000 München 5, Tel. (0 89) 2 60 93 80.
(71) MicroProse, Wiesbadener Straße 89, 6503 Mainz-Kastel, Tel. (0 61 34) 2 45 16.

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

Software Classics

CLASSICS SIND KLASSE

	Ami	Ams cass	Ams disk	C64 cass	C64 disk	IBM 5.25	IBM 3.5	Spec cass	Spec disk	ST
Empire	●					●				●
Fast Break				●	●	●				
Fusion	●									●
Pegasus		●	●	●	●	●	●	●	●	
Rack 'em				●	●	●				
Serve & Volley				●	●	●				
Starfleet	●				●	●	●			●
T.K.O.				●	●					

16-Bit disk DM39.95* 8-Bit disk DM24.95* 8-Bit cass DM9.95*

* unverbindliche Preisempfehlung

Electronic Arts 11-49 Station Road
Langley, Berks SL3 8YN Tel 0753 49442

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst Österreich: Karasoft Schweiz: Thali AG

ELECTRONIC ARTS™

SUCHEN SIE DAS BESTE..?

EPYX ACTION
4 X 4 OFF-ROAD RACING™ • STREET SPORTS BASKETBALL™ • IMPOSSIBLE MISSION II™ • CALIFORNIA GAMES™ • THE GAMES WINTER EDITION™
ERHÄLTLICH FÜR CBM 64/128, SPECTRUM KASSETTE, AMSTRAD KASSETTE & DISKETTE.

GIANTS
720°™ • WORLDCLASS LEADERBOARD™ • OUT RUN™ ROLLING THUNDER™ • GAUNTLET II™
ERHÄLTLICH FÜR CBM 64/128, SPECTRUM, AMSTRAD KASSETTE & DISKETTE. ATARI ST, AMIGA (TITEL UNTERSCHEIDEN SICH VON DEN OBEN ERWÄHNTEN)

WINNERS
THUNDER BLADE™ • L.E.D. STORM™ • INDIANA JONES & THE TEMPLE OF DOOM™ • BLASTEROIDS™ IMPOSSIBLE MISSION II™
ERHÄLTLICH FÜR CBM 64/128, SPECTRUM & AMSTRAD KASSETTE & DISKETTE AMIGA, ATARI ST (AUSSER 'TEMPLE OF DOOM')

C. & V.G. COIN-OP HITS
OUT RUN™ • THUNDER BLADE™ • ROAD BLASTERS™ SPY HUNTER™ • BIONIC COMMANDO™
ERHÄLTLICH FÜR CBM 64/128, SPECTRUM & AMSTRAD KASSETTE & DISKETTE

U.S. GOLD®

...Wir setzen die INTERNATIONALEN Maßstäbe

U.S. GOLD LTD. UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021-625 3388